

La llamada de CTHULHU[®]

GUÍA DEL INVESTIGADOR



Un juego de rol de horror ambientado en
los mundos de H. P. Lovecraft

EDGE





La llamada de CTHULHU[®]

GUÍA DEL INVESTIGADOR

Escrito originalmente por

Keith Herber

Esta 7ª edición revisada es una colaboración entre

Mike Mason y Paul Fricker

Edición: Scott Dorward, Paul Fricker, Charlie Krank y Mike Mason

Diseño del formato: Badger McInnes, Meghan McLean y Mike Mason

Maquetación: Badger McInnes, Meghan McLean, Nicholas Nacario y Rick Meints

Dirección artística: Mike Mason y Meghan McLean

Ilustración de portada: Sam Lamont

Ilustraciones de comienzo de capítulo: Jonathan Wyke, Antonio Maínez, Paul Carrick, François Launet, Victor Leza, Charles Wong, Mike Perry, Mariusz Gandzel, Cyril van der Haegen y Linda Jones

Ilustraciones interiores: Antonio Maínez, David Ardila, Paco Dana, Alberto Bontempi, Rachel Kahn, Grilla, Chris Huth, Paul Carrick, Jonathan Wyke, Robert Hack, Francois Launet, John T. Snyder, Nathan Rosario, Chris Lackey y Earl Geier

Cartografía: Stephanie McAlea

Tipografía Cristoforo creada por: Thomas Phinney

Traducción: José Manuel Sánchez García

Traducción de *El Horror de Dunwich*: Anna Morgana Alabau

Corrección: Gabriel García-Soto, César Bernal Prat y Santiago Eximeno

Localización y diseño adicional: Edge Studio

EDGE



La Guía del Investigador de La llamada de Cthulhu

Los autores quisieran dar las gracias a las siguientes personas por su ayuda y su apoyo incondicional: Charlie Krank, Keary Birch, Alan Bligh, John French, Matt Anderson, Scott Dorward, Dean Engelhardt, Matthew Sanderson, Tim Vincent, Garrie Hall, Dan Kramer y, por supuesto, a Sandy Petersen, sin el cual nada de esto hubiera sido posible.

Aclaración a los créditos

Este libro ha sido creado y escrito por Mike Mason y Paul Fricker. Mike Mason escribió y revisó las Ocupaciones y las Sociedades de Investigadores, con ayuda y material adicional de Paul Fricker. La vida de un Investigador y Los locos años 20 fueron revisados con material adicional por Mike Mason. Paul Fricker y Mike Mason escribieron Consejos para los jugadores. Las Listas de Equipo fueron revisadas y actualizadas por Mike Mason con ayuda de Dan Kramer. Paul Fricker revisó las reglas de la 7ª edición de *La llamada de Cthulhu* con la ayuda y material adicional de Mike Mason. Las hojas de personaje de la 7ª edición fueron diseñadas por Dean Engelhardt. Los precios actualizados del equipo fueron proporcionados por Mike Mason y Dan Kramer. Joe Schillizi también ayudó con las tablas de armas revisadas. Este libro tiene material adicional de publicaciones anteriores, incluyendo la *Guía del Investigador Volumen 1 & 2*, así como de las reglas de ediciones anteriores de *La llamada de Cthulhu*. El trabajo de los siguientes autores se ha utilizado o revisado en esta edición: Sandy Petersen, Lynn Willis, Keith Herber, Kevin Ross, Mark Morrison, William Hamblin, Scott David Aniolowski, Michael Tice, Shannon Appel, Eric Rowe, Bruce Ballon, William G. Dunn, Sam Johnson, Brian M. Sammons, Jan Engan, Bill Barton, Les Brooks, Gregory Rucka, Gary O'Connell, John Crowe, Kenneth Faig Jr., Justin Hynes, Andrew Leman, Paul McConnell, Ann Merritt, Lucya Szachnowski y varios amigos. Tony Williams colaboró con su fuente Cristoforo.

Se prohíbe la reproducción de este libro, ya sea para uso personal o corporativo, por medios fotográficos, ópticos, electrónicos o cualquier otro método de almacenamiento y recuperación.

Edge Entertainment da permiso para fotocopiar de la página 268 a la 271.

Depósito Legal: SE 750-2019

ISBN: 978-84-16357-98-7

Publicado en 2019 por Edge Entertainment.

Las fotografías de la época se extrajeron de Wiki Commons o Flickr Commons, y son de dominio público.

Call of Cthulhu es una publicación de Chaosium Inc.

Call of Cthulhu (7th Edition) copyright © 1981, 1983, 1992, 1993, 1995, 1998, 1999, 2001, 2004, 2005, 2013, 2014 de Chaosium Inc.; todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu® es una marca registrada de Chaosium Inc.

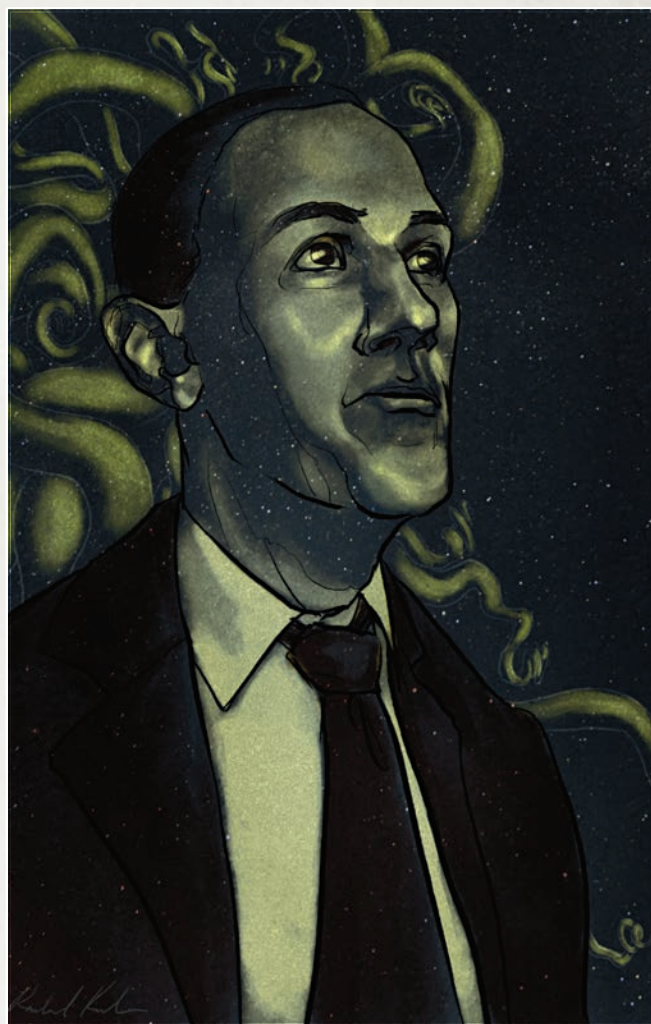
Cualquier parecido entre los personajes que aparecen en *La llamada de Cthulhu* y personas vivas o muertas de la vida real es una pura coincidencia.

Estas fueron las personas que llevaron a cabo las pruebas de juego:

Matthew Nott, James Illing, Mark Kerr, David Brennan, Andrew Nicholson, Matthew Sanderson, Paul David Watts, Amy Hewitt, Robin Poole, Lucy Fricker, Edgar Fricker, Emily Fricker, Ashley Munday, Keith Greenberg, John Harland, Rhona Munday, Jon Musselwhite, Carrie Seal, Scott Dorward, Clint Krause, Cassie Krause, Zachary Davies, Isaac Gehrke, Geoff Suetter and Chris Pennington, Dan Boyer, Stephanie Boyer, Justin Morgan-Davies, Chris Brind, James Soper, Ralph Shelton, Dan Owsen, Stephen Peek, Ken Lindsay, John Kornhaus, Lester Marshall, Eric Allen, Amanda Plageman, Betsy Plageman, Chris Padgett, Chad Roberts, Thomas Shavor, Don Campagna, Rusty Totten-Emerson, Mike Vergamini, Jordan Millward, Keri Harthoorn, Ed Possing, John Possing, Mike Ranalli Jr., Daniel Hernández Garrido, Pedro J. Ramos González, Miguel Nieve Calzada, Iván Yenía Smaluk Holly, Francisco Jiménez Ontiveros, Andrew Churchill, Graham Brand, Gary Buckland, Anita Crompton, James Walkerdine, Erik Dahlstrom, Ryan Hinks, John Dahlstrom, Dean Anderson, Matt Clementson, Jon Evans, Ben Halbert, Calvin Le Hurray, Steve Humphreys, Fiona Humphreys, Robert Biddle, Jim Phillips, Toni Koo, Jonathan Powell, David Williams, Randall Padilla, Alistair Warmington, Justin Farquhar, Andrew Yorkshades, Emma Marlow, Mark Newman, Doug Winter, Steve Mumford, Richard Newton, Pat Smith, Jack Weatherall, Tom Hudson, Stefan Anundi, Christian Johansson, Ulf Lundgren, Ola Ökvist, Pookie, David Lai, Jeremy (Mog) Rowland, Ant (Smug) Smith, Hugh Blackwood, Richard Quick, Dennis Tsironis, Clea Michailidou, Dionysia Gerakopoulou, Katerina Chatzidrosou, Robert P. V. Davis, Franklin Barrientos, Gregg Wilson, Phil Pehlke, Patrik Olsson, Jeremiah Monk, Martha Hollister, Maxwell Votey, Elizabeth Deatrick, Arun Shankar, Tony Parry, Paul Lawrence, Andy Watson, Paul Cook, Martin Brown, Jasminka O'Hora, Charlie Apps, Tuomas Salmela, Peter Robben, Els Tercken, Ben Bogaerts, Steve Fleurackers, Amanda Jackson, David Jackson, Chris Lackey, Nick Clements, Jason Rainbird, Martin Slowey, Joshua Lewis Moberly, Dustin Dunaway, Liam Fishwick, Ilan Rosenstein, Chris Cooper, Bert Isla, Susan Wardell, Arthur Martinez, Roderick Kutch, Tracy Reese, Josh Richard, Morgan Hua, Kim Farrell, Kenneth Andrade, Shannon J.E. McNamara, Chris Fisher, Henry Povolny, Kevin McDonald, Kevin Coltrane,

PARA LYNN WILLIS

R. Eric Smith, Scott Hertenstien, Todd Wittlief, Marc Bruner, Andrew Trent, Kari Banta, Glen Wadleigh, Zoe Trieff, Paul Shelton, Allan Wilson, Nicolai K. Nerland, Emma Kroft, Henrik Skjerset, Frank-Marcus Nerland, Sarah Andersson, Terry Zimmerman, Richard Loomer, Calvin Chow, Tiffany Whitnack, John Whitnack, Frank Heller, Christina Wessel-Heller, Joonas Selin, Sami Villa, Petri Kuha, Mikko Turja, Santtu Pelkonen, Pedro Ziviani, Viktor Ragnarsson, Leó Páll Hrafnsson, Haukur Ársæll Gunnarsson, Runar Thorarinsson, Aron Ingvar Asdisarsson, Thorarin Sigurdsson, Ari Pall Albertsson, Gunnar Kjartansson, Michael Marconi, Vincent Marconi, Alexander Marconi, Donald Webber, Frank Bistor, Brittany Duncan, Pat Andrews, Thomas Pieters, Jan Maeckelberghe, Kenny Peere, Kenny Soete, Noel O'Connor, Martin Foster, David Wright, Martin Wagner, Michael Bisanz, Gregor Fischer, Christian Kraft, Christopher Smith Adair, Arianne Adair, Jay Mueller, Brandon Drake Reed, David Ruiz, Marco Subias, Michiel Krohne, Chris Sloan, Kyle Fujita, Justin Bunnell, David Wetzel, Robert Weiman, John Hood, Doug Hilton, Jason Follweiler, Richard Michaels, Kevin Seachrist, Jason Brennan, Justin Brennan, Elisha Campbell, Robert Major, David Ikey, Rhys Steele, Sean Conry, Dorian Rix, Tristan Goss, Paul Briske, Amber Forbes, Alastair Collins, Eric Parsonage, Michael Leicester, Dave Bell, Dave Wilkinson, Neil Hepple, Neil Thompson, Ian Stephenson, Dominik Douville-Bélanger, Mario Rousseau, Patrick Senez, Anthony Malizia, Will Allen Matthews III, Will Allen Matthews IV, Paul David Lamb, John Weseman, Zach Weseman, Paul Ergen, Dale Elvy, Liam Jones, Igor Divjak, Glenn Bellam, Andrew Smith, Andrew Millar, Douglas Royson, Richard Anderson, Allan Goodall, Alana Goodall, Dustin Gullede, Katie Gullede, Mark Miller, Joerg Sterner, Astrid Knobling-Sterner, Eric Lane Webb, Holly Webb, Kaylee Webb, Bob Brinkman, Jennifer Brinkman, John Happney, PJ Paepflow, Tyler Tucker, William Troy Tucker, Dan Kramer, Jon Hook, Brian Murphy, Chad Bouchard, Hugh Ashman, Toni Kähönen, Gordon Wiley, Bill Hennings, Wilmon Black, William Messerschmidt, Brett Bossert, William Stern, David J. Early, Gabriel Laurel, Joshua Raymond, Dylan Lecocq, Mick Hand, David Smith, Barbara Groves, Mark Noblet, Ian Clarke, Mike Coriasco, Rita Coriasco, Neil Ebrey, Alissa Simader, Pat Eadie, Scott Simmonds, Gary Pike, Mike Alsop, Andy Clark, Heiko Gill, Dirk Friedrichs, Sarai Kölle, Michael Seickert, Yorck-Martin Stüber, Matt Puccio, Kim Molinelli, Brandon Slaten, Kaaren Davis, Colleen Nachtrieb, Matt Nachtrieb, Bill Covern, Turing Eret, Rich Stokes, Richard "Cass" Cassey, Samuel Mercer, Greg Neil, Andrew Lyall, Marvin Fenderson, Christopher Gutteridge, Josh Leighton, Samu Kahila, Päivi Kahila, Antero Kaskela, Frank Troise, Chris Perkins, Nick Richardson, Paul DeMartino, Dan Perkins, Mikko Kauppinen, Mari Tyrskyluoto, Laura Ruusu vuori, Juho Ruusu vuori, Arttu Reinikainen, John Catanzaro, Anthony Bonilla, Jesse Harchack, Eliot Friedman, Greg Sclafani, Paul Giffney, Samira Mohamed, Ben Perry, Raziq York, Tariq York, Nigel Clarke, Julian Hayley, Lloyd Knott, Neal Latham, John Lawrie, Andrew Mussell, Greg Steel,



H. P. Lovecraft (1890-1937) Maestro del horror.

Marek Szkaradek, Tomasz Białecki, Szymon Barwinski Cyfer, Jakub Jaraczewski, Mikołaj Kaminski, Małgorzata Lauks, Mateusz Nowak, Tomasz Sobanski, Tomasz Nowaczyk, Alex M. Mooney, Jonas Beardsley, Jon Hendrickson, Frank W. King, Brian Dailey, Joshua Schuler, Robert Koper, Charles Bailey, Milton Hopkins, Jason Campbell, Bruce Lang, Richard Deeter, Mike Mitchell, Carl Higdon, Forrest Andrew Rose, Leigh Carrthulhu, Regina Carr, Alex Wright, Matt Wright, David Carter, Hasan Ali, Jade Anlezark, Robin Rowe, Kimberly LeCompte, Lyndon Coghill, Christopher Williams, Stephanie Sauvinet, James Sauvinet, Scott Linens, Alistair Stewart, Deirdre Rusling, Stuart Boon, Brian Lavelle, Paul McNally, Rowdy Scarlett, John Coates, Frank Broadway, Garrie Hall, Hasna Rahman, Mark Swift, Mark Denham, Martin Earnshaw, John Bolton, David Winfield, Matt Anderson, Mik Parkin, Jon Telfer, Jason Durall, 'Evil' Gaz Bowerbank, Andrew Kenrick, Andrew Read, Adam Starks, Chris McIntosh, Corwin Riddle, Jim Drallos, Matt Jorgenson, Richard Deck, Sean Connor, Stephen Pitson, Mathieu Booth, Adam Lloyd, Ben Newman, David Harold, Mark Smith, Barry Spryng y Paul Henderson (descanse en paz – una inspiración y un amigo para todos los que le conocieron).



TABLA DE CONTENIDOS

Capítulo Uno: Introducción.....8

Introducción.....	10
Cooperación y competición.....	11
Ejemplo de juego.....	11
De lo que trata este juego.....	13
Lo que necesitas para jugar a La llamada de Cthulhu.....	13

Capítulo Dos: El horror de Dunwich 16

Capítulo Tres: Creación de investigadores 38

Creando tu investigador.....	40
Paso 1: Generar las características.....	41
Otros atributos.....	43
Paso 2: Determinar la ocupación.....	44
Significado de los números.....	45
Paso 3: Elegir las habilidades y distribuir los puntos de habilidad.....	46
Paso 4: Crear un trasfondo.....	48
Nombres de la época.....	53
Paso 5: Equipar al investigador.....	54
Otras formas de crear investigadores:	
Reglas opcionales.....	56
Regla opcional: Un límite a los valores de habilidad iniciales.....	57
Regla opcional: Investigadores experimentados.....	57
Tabla de referencia rápida de mitad y quinta parte de un valor.....	59
Referencia rápida: Creación de investigadores.....	60
Ejemplo de creación de un investigador.....	62

Capítulo Cuatro: Ocupaciones..... 64

Crear ocupaciones.....	66
Lista de ocupaciones.....	67
Ocupaciones.....	68

Capítulo Cinco: Habilidades..... 94

Definición de las habilidades.....	96
Especialidades de las habilidades.....	96
Listado de habilidades.....	98
Habilidades.....	99
Charlatanería, Encanto, Intimidar y Persuasión: desambiguación.....	111
Reglas opcionales.....	123

Capítulo Seis: Sociedades de investigadores 124

Concepto de grupo.....	126
Ejemplos de sociedades	127
Los camaradas de «Wipers»	127
El circo de los prodigios de Wrath	127
Adaptar las sociedades.....	127
¡Extraño pero cierto!.....	128
La 13ª del sur.....	129
Departamento de Investigación de la BCV.....	129
Novem Angelus.....	129
Los chicos de Ratched.....	130
Los Resurreccionistas	130
La Sociedad para la Exploración de lo Inexplicable.....	131
Investigadores de ejemplo	132

Capítulo Siete: La vida de un investigador 148

Procedimientos de investigación.....	150
Recabar información.....	150
La Fundación Westley Isynwill.....	150
En el lugar de los hechos	153
Determina un motivo o un propósito.....	154
Elabora un plan.....	154
Ejecuta el plan	154
Consideraciones tácticas	155
Comunicaciones cifradas	156
Composición del equipo.....	156
Equipo.....	157
Planes de futuro	158
Jubilación.....	159
Epílogo	159

Capítulo Ocho: Los locos años 20 162

La prohibición y el ascenso del antihéroe	164
La Nueva Libertad.....	165
La gran fiesta	166
Tecnología	167
Agitación social	167
Cronología de los locos años veinte.....	168
El martes negro.....	170
Información útil para los investigadores de los años 20	170
Equipo para el investigador de los años 20	174
Vehículos	177
Coches y camiones de la época.....	180
Paracaídas	183
Armas de fuego.....	184

Biografías de los años 20.....	188
Aventureros	188
Artistas y diseñadores.....	189
Deportistas	193
Empresarios.....	195
Religiosos.....	196
Criminales	196
Periodistas	197
Obreros	198
Agentes del orden	198
Médicos.....	199
Militares	200
Políticos.....	200
Académicos	201
Ocultistas y parapsicólogos	202
Científicos.....	205
Bibliotecas y museos importantes	206
Periódicos de los años 20.....	209
Asociaciones de prensa.....	211

Capítulo Nueve: Consejos para los jugadores 212

Preparación de la escena.....	214
Dirección de juego.....	214
Problemas durante el juego	216
Consejos sobre las reglas	220
Habilidades y contactos	224
Combate.....	225
Interpretar fobias y manías	226

Capítulo Diez: Referencia..... 228

Cien años y más	230
Velocidades y distancias	240
Distancias aéreas, mundiales	241
Precios de equipamiento, viajes y armas según el periodo.....	242
Años 20	242
Armas y munición.....	248
Actualidad	250
Armas y munición.....	251
Tabla de armas	252
Conversión de material de ediciones anteriores de La llamada de Cthulhu	258
Conversión de investigadores	258

Índice..... 262



Creo que no hay en el mundo fortuna mayor que la incapacidad de la mente humana para relacionar entre sí todo lo que alberga. Vivimos en una plácida isla de ignorancia, rodeados por los negros mares de lo infinito, y no es nuestro destino emprender largos viajes. Las ciencias, que siguen sus caminos propios, no han causado mucho daño hasta ahora; pero algún día la unión de esos conocimientos disociados nos abrirá a la realidad, y a la endeble posición que en ella ocupamos, perspectivas tan terribles que enloqueceremos ante la revelación, o huiremos de esa funesta luz, en busca de refugio en la seguridad y la paz de una nueva edad oscura...

—H. P. Lovecraft, «La llamada de Cthulhu»

Introducción

Capítulo Uno



INTRODUCCIÓN

BIENVENIDO A LA GUÍA DEL INVESTIGADOR PARA LA llamada de Cthulhu

La llamada de Cthulhu es un juego lleno de secretos, misterios y horror. Interpretando el papel de un resuelto investigador, viajarás a lugares extraños y peligrosos, desmascararás conspiraciones malignas y te enfrentarás a los terrores de la noche. Te topará con entidades que desafían a la cordura, con monstruos y sectarios dementes. Entre extraños y olvidados tomos de conocimiento encontrarás secretos que el hombre no debería conocer.

Es muy probable que tú y tus compañeros decidáis el destino del mundo...

La llamada de Cthulhu es un juego de rol de terror basado en las obras de Howard Phillips Lovecraft. Durante los años 20 y los años 30 del siglo XX, Lovecraft escribió una cantidad ingente de obras relativas a horrores procedentes tanto del más allá como de nuestro interior. Desde su muerte en 1937, las historias de horror cósmico de Lovecraft han ido adquiriendo mayor reputación y relevancia, y hoy se le considera uno de los más importantes escritores de terror norteamericanos del siglo veinte. Ha influido a multitud de autores y directores cinematográficos, y ha amasado una cantidad enorme de entusiastas y devotos seguidores. De hecho, el mismo Lovecraft podría considerarse una figura de culto por derecho propio. La obra de Lovecraft abarca desde la ciencia ficción hasta el horror gótico y se adentra en el terror cósmico nihilista; un material perfecto en el que basar un juego de rol.

La invención más famosa de Lovecraft es lo que se ha acabado conociendo como los Mitos de Cthulhu, una serie de relatos que comparten unos elementos argumentales comunes, como son ciertos libros míticos de conocimientos arcanos y entidades alienígenas divinas. Los Mitos de Cthulhu avivaron la imaginación de otros escritores, muchos de ellos protegidos y amigos de Lovecraft, que no tardaron en contribuir a su compleja mitología, ampliando aún más sus conceptos y elementos constitutivos. Hoy en día, los herederos del legado literario de Lovecraft siguen escribiendo (y filmando) historias sobre «Cthulhu».

No te preocupes si nunca has leído ningún relato de Lovecraft o no sabes nada sobre los Mitos de Cthulhu; dicha información se irá revelando durante el juego. Gran parte de la diversión radica en descubrir los secretos y desentrañar los misterios que ha preparado el Guardián del Conocimiento Arcano, la persona que «dirige» el juego.

Acerca de este libro

Este libro ha sido escrito para las personas que interpretarán a los investigadores en las aventuras de *La llamada de Cthulhu*. Contiene las reglas para la creación de personajes investigadores y una guía de juego que incluye información

útil para las partidas ambientadas en la época de los relatos de H. P. Lovecraft (los años 20), así como para partidas ambientadas en la actualidad.

Además de este libro, necesitarás dados para juegos de rol, lápices, papel y algunos amigos; uno de ellos deberá tener el *Manual del Guardián de La llamada de Cthulhu* y asumir el papel de Guardián del Conocimiento Arcano durante la partida.

Propósito del juego

El objetivo de jugar *La llamada de Cthulhu* es divertirse con tus amigos mientras creáis y exploráis un relato lovecraftiano. Los jugadores asumirán el papel de intrépidos investigadores de lo desconocido («investigadores»), que pretenden perseguir, comprender y finalmente enfrentarse a los horrores, misterios y secretos de los Mitos de Cthulhu. Para poder jugar se necesita un director de juego, conocido como Guardián del Conocimiento Arcano («Guardián»), cuya función es, ateniéndose a las reglas del juego, crear las situaciones a las que se enfrentarán los jugadores.

No hace falta que los investigadores se parezcan a las personas que los interpretan. De hecho, para los jugadores suele ser más gratificante y placentero crear personajes que no se parezcan en nada a ellos: duros detectives privados, rudos taxistas u ocultistas refinados hasta lo siniestro.

La mayor parte del juego consiste en un intercambio verbal. El Guardián plantea la escena describiendo el entorno, los individuos y los encuentros a los jugadores. Los jugadores le dicen al Guardián lo que sus investigadores pretenden hacer. El Guardián les dice entonces si lo consiguen o, en caso contrario, qué ocurre en su lugar. Durante la partida el juego adopta la forma de una conversación grupal con muchas vueltas, giros y diversión en su desarrollo.

Cuando se presenta un conflicto «dramático», las reglas de juego emplean dados para determinar si una acción tiene éxito o fracasa; por ejemplo: si unos investigadores son capaces de apartarse de la trayectoria de una estatua que está a punto de caer sobre sus cabezas. Las reglas detallan la forma de decidir el resultado de ese tipo de conflictos.

Lee esto primero: Cómo usar este libro

Si eres novato en *La llamada de Cthulhu*, te recomendamos que leas esta Introducción al completo (en especial el **Ejemplo de juego** de las páginas 11 a 13) y después el relato *El horror de Dunwich* de H. P. Lovecraft (página 18), antes de leer el resto del libro. Sin embargo, si ya estás familiarizado con H. P. Lovecraft y con las versiones anteriores del juego de *La llamada de Cthulhu*, es probable que quieras pasar directamente al **Capítulo 3: Creación de investigadores** y continuar desde ahí la lectura.

COOPERACIÓN Y COMPETICIÓN

Jugar es un pasatiempo social. Si quieres usar tu imaginación a solas, deberías limitarte a leer un libro. Sin embargo, ¡ten en cuenta lo siguiente! Cuando varias personas se unen y cooperan, elaboran una fantasía grupal mucho más interesante e imaginativa que la de una sola persona; y el esfuerzo colectivo tiene como resultado una experiencia muy divertida y satisfactoria para todos los implicados. Juntos creáis y desarrolláis un relato en el que cada uno de vuestros investigadores ocupa un papel protagonista.

Independientemente de si los investigadores cooperan o no, los jugadores deberán hacerlo. Se puede interpretar a los investigadores como personas agradables, como salvajes retorcidos o como los jugadores deseen. Gran parte de la diversión del juego se halla en el ingenio de las conversaciones entre jugadores dentro y fuera de su personaje.

Cooperando, los jugadores y el Guardián construyen un «mundo» entretenido e inteligible en el que jugar. Las recompensas de la cooperación son geniales. ¡Recuerda que el objetivo de todo esto es pasarlo bien!

Ganadores y perdedores

En *La llamada de Cthulhu* no hay ganadores ni perdedores en un sentido competitivo tradicional. Los participantes colaboran para conseguir un objetivo común; normalmente descubrir y frustrar algún plan infame que está siendo perpetrado por los esbirros de alguna secta tenebrosa o sociedad secreta. La oposición a la que a menudo se enfrentarán los investigadores será una situación extraña u hostil controlada por un Guardián imparcial. La labor de dicho Guardián es dirigir la partida y tener una aventura preparada (ya sea una publicada o escrita por él mismo) para que el resto de jugadores y tú la juguéis.

Ganar en una situación así dependerá de si los investigadores logran sus objetivos. Perder será lo que ocurrirá cuando fracasen al intentar cumplirlos (puede que sean capaces de volver a intentarlo más tarde). Durante el juego, los investigadores podrán resultar heridos, sufrir experiencias enloquecedoras, ¡o incluso morir! Sin embargo, alguien tiene que enfrentarse a los horrores cósmicos del universo, y la muerte de un simple investigador importa poco si con ella se consigue rechazar el plan maestro de Cthulhu para esclavizar la Tierra.

Los investigadores que sobrevivan obtendrán poder de arcanos volúmenes de saber olvidado, conocimiento acerca de monstruos horrendos y progreso en sus habilidades según adquieran experiencia. De esta forma, los investigadores de los jugadores seguirán evolucionando hasta que mueran, enloquezcan o se retiren, lo que ocurra primero.

EJEMPLO DE JUEGO

Si nunca antes has jugado a un juego de rol, puede que todavía te estés preguntando cómo funciona todo esto. El siguiente ejemplo puede darte una idea de cómo es la típica sesión de juego. No te preocupes por la terminología empleada, ya que te familiarizarás con ella a medida que juegues.

Marina, José, Sofía y Sebastián son los jugadores, y cada uno de ellos controla a un investigador. Gabriel ejerce las funciones de Guardián y está dirigiendo la partida (planteando la historia y controlando los personajes no jugadores y los monstruos en el juego). Nótese que, mientras los jugadores tienen diversas formas de aludir a sus personajes, Gabriel el Guardián pone en orden sus intenciones y no se preocupa por la coherencia.

Nos unimos al juego en mitad de una sesión...

(Gabriel) Guardián: Llegáis justo antes de que cierre la biblioteca. Está casi desierta. De hecho, parece que todo el mundo se está marchando. Os dais cuenta de que hay una bibliotecaria sentada tras el mostrador de recepción. Muy bien, chavales, ¿cuál es vuestro plan?

Marina: Quiero hablar con la bibliotecaria. Creo que los demás deberíais esperar aquí.

Todos los investigadores están de acuerdo con el plan de Marina.

(Gabriel) Guardián: Te acercas al mostrador. La mujer sentada al otro lado parece estar poniendo sellos a una pila de libros. Es de mediana edad, lleva puestos unos anteojos grandes y por su cara se diría que está enfadada.

Marina: Ejem, ejem. Carraspeo para llamar su atención y le sonrío de forma encantadora.

(Gabriel) Guardián: Levanta la vista con un gesto de enfado aún más pronunciado. Te mira fijamente y dice, «Estamos cerrando, ¿sabe?».

Marina: «Lo siento mucho, pero me preguntaba si podría ayudarme», *pregunta Marina educadamente, con una sonrisa en los labios.* «¿Podría indicarme dónde está la sección de historia local? La verdad es que es muy urgente».

José: Vale, mientras el investigador de Marina habla con la mujer del mostrador, voy a buscar la sección de libros de ocultismo.

(Gabriel) Guardián: Espera un momento, José: ahora mismo estoy contigo. Marina, la mujer frunce el ceño y señala a un nutrido grupo de estanterías que hay dos filas más allá. Luego dice, «Allí. Tiene diez minutos, después echaré el cierre». Vale, José, miras los carteles y ves que hay una sección llamada «Misterios y lo sobrenatural», al final del pasillo. ¿Quieres echar un vistazo?

José: ¡Y tanto!



Sofía: Jake, mi detective privado, va a esperar cerca de la entrada principal y mantendrá los ojos bien abiertos.

Sebastián: Voy con José.

(Gabriel) Guardián: Marina, llegas a la sección de historia local. ¿Qué quieres buscar?

Marina: Quiero ver si encuentro algo sobre la Secta de la Llama Verde, y también si hay un registro de incidentes en el cementerio local.

(Gabriel) Guardián: Vale. Hazme una tirada de Buscar libros.

Marina: Vale. *Marina tira dos dados de diez caras.* Saco un 34, por debajo de mi habilidad de Buscar libros de 40. ¿Qué encuentro?

(Gabriel) Guardián: Genial. Buscas en las estanterías y te encuentras con un libro llamado «Leyendas locales y fantasmas». Parece ser que hay un capítulo entero sobre el cementerio Burke. Tendrás que leerlo rápido ya que los diez minutos están a punto de cumplirse.

José: ¿Sebastián y yo encontramos algo? ¿Hacemos alguna tirada?

(Gabriel) Guardián: Bien, justo cuando llegáis a la sección de misterios veis un hombre de pinta extraña con una gabardina. Parece que está examinando un libro antiguo. De repente se da cuenta de vuestra presencia y desaparece rápidamente pasillo abajo.

Sebastián: ¡Trama algo! ¿Lo reconozco del bar al que fuimos ayer por la noche?

(Gabriel) Guardián: Es difícil afirmarlo porque no has podido verlo bien. Aunque es probable que pienses que hay cierto parecido.

Sebastián: Vale, ¡estoy seguro de que es el tipo que nos ha estado siguiendo! ¡Corro tras él!

José: ¡Sí! ¡Allá vamos!

(Gabriel) Guardián: Vale. Voy con Marina y luego vuelvo con vosotros, chicos. Marina, ¿te diriges al mostrador de préstamo?

Marina: Sí, quiero que la bibliotecaria me selle el libro.

(Gabriel) Guardián: Bien. Sebastián y José, giráis al final de la hilera de estanterías y el tipo os está esperando allí. Sostiene el libro, y tiene un tic en un ojo y una especie de sonrisa en la cara.

Sebastián: Eso sí que no me lo esperaba. Me paro y observo al hombre. ¿Qué hace con el libro?

José: ¿Puedo hacer una tirada de Psicología para ver si averiguo sus intenciones?

(Gabriel) Guardián: Sí, tira. Sebastián, simplemente está sujetando el libro firmemente entre sus manos.

José: Lo conseguí; he sacado menos de la mitad de mi habilidad de Psicología.

(Gabriel) Guardián: Parece que quiere deciros algo. Hace un gesto con el libro para que os acerquéis.

José: Vale, me acerco a él, «¿Puedo ayudarle en algo?»

Sebastián: Me quedo esperando a ver qué pasa.

(Gabriel) Guardián: Voy con Marina. La bibliotecaria te sella el libro y os pide claramente a ti y a tus amigos que os vayáis puesto que va a cerrar.

Marina: Vale. Voy a buscar a José y a Sebastián.

Sofía: ¿Sabe Jake lo que les está pasando a Sebastián y José?

(Gabriel) Guardián: Pues no. Sí que ves al investigador de Marina marchar en su misma dirección.

Sofía: Voy a seguir a Marina.

(Gabriel) Guardián: Vale, José. Según te acercas al hombre empiezas a notar un olor a pescado. Te mira con sus grandes ojos acuosos y dice, *(el Guardián baja la voz en este momento)* «Os vi ayer por la noche preguntando sobre cosas que no os conciernen. Os aconsejo que dejéis de meter la nariz donde no os importa».

José: «¡Bah! ¡No me asustas! Además, ¿a ti qué te importa con quién hablemos?»

Sebastián: ¡Ten cuidado!

(Gabriel) Guardián: Sonríe de nuevo y dice: «Oh, yo no soy importante, pero hay algunos a los que no les hace ninguna gracia la gente entrometida».

José: Quiero averiguar lo que sabe. Le agarro por las solapas de la chaqueta y le digo en la cara, «Dime lo que sabes, viejo».

(Gabriel) Guardián: Parece que quieres intimidarle. Haz una tirada de Intimidar.

José: He fallado. ¿Puedo forzar la tirada? Le miro fijamente y me pego a su cara, mientras le digo que le voy a hacer daño si no empieza a hablar.

(Gabriel) Guardián: Y tanto que puedes. Pero si fallas la tirada forzada algo malo sucederá...

José: ¡Maldición, he fallado la tirada forzada! Oh, no...

Sebastián: ¡Te dije que tuvieras cuidado!

(Gabriel) Guardián: Lo miras fijamente y le amenazas, pero de repente se impulsa violentamente hacia adelante y te propina un cabezazo. Trastabillas hacia atrás mientras la sangre empieza a manar de tu nariz. Él lanza el libro al aire y sale corriendo. Márcate dos puntos de daño.

Marina y Sofia, llegáis justo en este momento. Sebastián, ¿qué estás haciendo?

Todos (una algarabía): ¡Le persigo! ¡Intento coger el libro! ¿Qué está pasando? ¿Pido ayuda a gritos!

¿Alcanzarán al extraño hombre que huele a pescado? ¿Qué contiene el libro que sostenía? ¿Qué ocurre en el cementerio Burke? ¿A quién no le gustaría preguntar más cosas?

DE LO QUE TRATA ESTE JUEGO

De igual forma se da la terrible supervivencia de cosas más viejas y poderosas que el hombre; cosas que han quedado rezagadas de forma blasfema en los eones hasta épocas que no eran las suyas; entidades monstruosas que han yacido eternamente aletargadas en criptas increíbles y cavernas remotas, más allá de las leyes de la razón y la causalidad, y listas para ser despertadas por tales sacrilegos conocedores de sus tenebrosos signos prohibidos y claves furtivas.

—H. P. Lovecraft y William Lumley,
El diario de Alonzo Typer

Muchas aventuras de *La llamada de Cthulhu* se desarrollan en los Estados Unidos de los años 20 (lo que se conoce como la Era clásica), donde se ambientan casi todos los relatos de Lovecraft. Para Lovecraft, los años 20 eran la actualidad, y por eso este libro utiliza tanto la Era clásica como nuestra propia Actualidad como ambientaciones temporales. Hay muchos suplementos y aventuras publicados para eras distintas, incluyendo la victoriana Luz de gas y la Edad Oscura. Los Mitos de Cthulhu trascienden el espacio y el tiempo, y las inconmensurables maquinaciones de los Antiguos podrían infiltrarse en cualquier ambientación y periodo histórico imaginables.

LO QUE NECESITAS PARA JUGAR A LA LLAMADA DE CTHULHU

Cuando estés preparado para empezar a jugar a *La llamada de Cthulhu*, solo necesitarás unas cuantas cosas para ponerte a ello:

- ⑨ El manual de *La llamada de Cthulhu*, que solo necesitará el Guardián.
- ⑨ Dados para juegos de rol.
- ⑨ Papel.
- ⑨ Lápices y una goma.
- ⑨ Dos o más persona con las que jugar: una de ellas deberá ser el Guardián.
- ⑨ Un sitio tranquilo (la mesa de la cocina es un buen punto de partida).
- ⑨ Tres o cuatro horas para jugar.

Dados para juegos de rol

Como decíamos, para jugar a este juego el Guardián y los jugadores necesitarán un conjunto de dados para juegos de rol, incluyendo un dado percentil (D100), un dado de cuatro caras (D4), un dado de seis caras (D6), un dado de ocho caras (D8) y un dado de veinte caras (D20). Lo ideal, para que el ritmo no se resienta, es que tanto los jugadores como el Guardián tengan cada uno su propio juego de dados.

Puede que los novatos en los juegos de rol no hayan visto nunca dados que tengan más de seis caras. Se puede encontrar una gran variedad de ellos en casi todas las tiendas de juegos y *online*; probablemente también en el lugar en el que compraste este libro.

La letra D representa la palabra «dado» o «dados». El número después de la D representa el abanico de números que se pueden obtener: Por lo tanto, D8 genera un número aleatorio entre 1 y 8, mientras que D100 genera un número entre 1 y 100.

También se utilizan los dados para indicar cuántos Puntos de Vida se pierden a causa de un ataque, para crear investigadores, para determinar una pérdida de Cordura, etc.





Lectura del D100 (Dado percentil)

El dado percentil (al que se refiere la abreviatura D100) suele consistir en dos dados de 10 caras que se tiran al mismo tiempo. Estos dados se venden juntos, uno (el dado de las unidades) está numerado con el 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 0, y el otro (decenas) está numerado con el 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 y 00. Cuando se tiran, lee los números que quedan en la parte superior de los dados para obtener el resultado. El dígito sencillo corresponde a las unidades, el dígito doble a las decenas, y deberás leerlos en combinación. Un resultado de 00 en el dado de las decenas combinado con un 0 en el dado de las unidades indica un resultado de 100. Un resultado de 00 en el dado de las decenas combinado con cualquier otro resultado en el dado de las unidades indica una tirada por debajo de 10; por ejemplo, un resultado de 00 en el dado de las decenas y 3 en el de las unidades se leerá 3%.

Otra posibilidad es usar dos dados de «unidades» de diferente color, cada uno de ellos numerado con el 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 0. Lee el dado de uno de los colores como las decenas y el otro como las unidades: así, un resultado de 2 y 3 se considerará 23, un resultado de 0 y 1 se considerará 1, y un resultado de 1 y 0 se considerará 10. Un resultado de 0 y 0 se considerará un 100.

Variaciones de las tiradas de dados

Hay casos en las reglas o en una aventura en los que la notación de un dado viene precedida por un número; esto indica al lector que se deberán tirar más de uno de esos dados y que se deberá sumar sus resultados. Por ejemplo, 2D6 significa que se deberán tirar y sumar dos dados de 6 caras (o tirar D6 dos veces y sumar los resultados).

A veces aparece una suma anexa a una tirada de dados. Por ejemplo, puede que te encuentres con 1D6+1. Esto significa que el número que sigue al símbolo suma se deberá añadir al resultado de la tirada del D6. En el caso de 1D6+1, el resultado podrá ser 2, 3, 4, 5, 6 o 7.

Puede que una notación requiera que se tiren varios dados distintos al mismo tiempo. Si el zarpazo de un monstruo inflige 1D6+1+2D4 puntos de daño, calcula el poder del ataque tirando los tres dados solicitados, sumando los resultados y añadiendo 1 (es decir, tirando 1D6 y 2D4 [1D4 y otro 1D4] y añadiendo uno al total obtenido). La notación «Bonificación al daño» (o BD) adjunta al daño de un ataque recuerda al Guardián y a los jugadores que deben añadir la «Bonificación al daño» del monstruo o el investigador al resultado de los dados.

La hoja de personaje

Los jugadores deberán anotar los detalles de sus investigadores en las hojas de investigador, que pueden encontrar al final de este libro, listas para fotocopiar (véase la página 268-271). También hay hojas de investigador disponibles para descargar de forma gratuita en edgeent.com.

Hay una versión distinta para partidas ambientadas en los años 20 y otra para la actualidad.

La hoja de personaje contiene toda la información que necesita el investigador para resolver misterios. El **Capítulo 3: Creación de investigadores** explica cómo rellenar esta hoja.







Los forasteros visitan Dunwich en contadas ocasiones, y desde cierta temporada de horrores todas las señales que conducían a él fueron retiradas. El paisaje, desde un punto de vista puramente estético, es algo más que bello; aun así, no hay ninguna afluencia de artistas o veraneantes. Hace dos siglos, cuando las historias de brujería, satanismo y extrañas presencias en los bosques no se tomaban a broma, era costumbre dar razones para evitar la localidad.

—H. P. Lovecraft, «El horror de Dunwich»

El horror de Dunwich

Capítulo Dos





H. P. LOVECRAFT CREÍA QUE «*EL HORROR DE DUNWICH*» era «tan maligno que Farnsworth Wright puede no tener el valor de publicarlo». Afortunadamente para nosotros (y para Lovecraft, pues recibió un cheque por un valor de 2.800 \$ de los actuales), fue publicado en el número de abril de 1929 de la revista *Weird Tales*. La historia introduce a Yog-Sothoth en los Mitos de Cthulhu, junto a la degenerada familia que le sirve, los Whateley. El bibliotecario Henry Armitage es un ejemplo perfecto de investigador de La llamada de Cthulhu: descubre la horrible verdad que se oculta tras el velo de la realidad pero decide luchar contra ella en vez de huir (como es habitual en la mayoría de los relatos lovecraftianos).

«Gorgonas, e hidras, y quimeras, terribles historias procedentes de Celeno y de las arpías, pueden replicarse por sí mismas en el cerebro de los supersticiosos, pero ya existían antes.

Son transcripciones, clases, los arquetipos que residen en nosotros, y son eternos. De otro modo, ¿por qué debería afectarnos la lectura de algo que una mente lúcida sabe que es falso? ¿Será que sentimos terror de forma natural procedente de dichos seres, materializado en su capacidad para infligirnos daño físico? ¿Pero eso es lo de menos! Dichos terrores son mucho más antiguos. Son anteriores a lo físico; incluso sin presencia física, habrían supuesto lo mismo...

...Ya que el tipo de terror del que hablamos es puramente espiritual; y es tan intenso como etéreo en la tierra y prevalece en el período de nuestra infancia libre de pecado; todo ello dificulta la solución que podría arrojar alguna luz sobre nuestra condición anterior a la corporeidad, y permitirnó echar un vistazo a las tierras tenebrosas anteriores a la existencia».

—Charles Lamb: *Brujas y otros terrores nocturnos*

El horror de Dunwich

de

H. P. Lovecraft

CAPÍTULO I.

Cuando un viajero, en la parte norte central de Massachusetts, toma el desvío incorrecto en la bifurcación de la carretera de Aylesbury, tras pasar Dean's Corners, se encuentra con una región aislada y curiosa. El terreno se eleva y los muros de piedra coronados de maleza se abalanzan más y más sobre las curvas polvorientas del camino. Los árboles de los frecuentes bosques circundantes parecen demasiado grandes, y los escaramujos, las zarzas y los pastos salvajes alcanzan una exuberancia que no se encuentra a menudo en regiones pobladas. Al mismo tiempo, los campos cultivados parecen ser particularmente escasos y yermos, mientras que las casas ampliamente dispersas reflejan un sorprendentemente uniforme aspecto de vejez, miseria y deterioro. Sin saber por qué, uno duda a la hora de pedir indicaciones a las figuras ásperas y solitarias que pueden atisbarse de vez en cuando en los portales derruidos o en las laderas inclinadas y cubiertas de rocas. Esas figuras son tan

silenciosas y furtivas que uno se siente de alguna manera expuesto a algo prohibido, cuyo contacto es mejor rehuir. Este extraño sentimiento de inquietud aumenta cuando un ascenso en la carretera deja a la vista las montañas que se ciernen sobre los profundos bosques. Las cumbres son demasiado redondeadas y simétricas como para transmitir una sensación cómoda y natural y, de vez en cuando, el cielo recorta con especial claridad los extraños círculos de pilares rocosos que coronan la mayoría de ellas.

Desfiladeros y barrancos de una profundidad problemática obstaculizan el paso y los rústicos puentes de madera siempre parecen de dudosa estabilidad. Cuando el camino baja de nuevo, hay terrenos pantanosos que uno rechaza instintivamente y que, de hecho, llega a temer en el crepúsculo, cuando escucha el parloteo invisible de los chotacabras y las luciérnagas salen en una abundancia anormal a bailar al ritmo ronco,

inquietantemente insistente, del canto estridente de los sapos. La línea fina y brillante del curso superior del Miskatonic tiene un carácter curiosamente serpentino al correr pegado a los pies de las colinas abovedadas entre las que nace.

Al acercarse a las colinas, uno repara más en sus laderas boscosas que en sus cimas coronadas de rocas. Estos flancos se elevan de manera tan oscura y abrupta que uno desearía que se mantuvieran a distancia, pero no hay camino que permita escapar de ellos. Al otro lado de un puente cubierto se ve una pequeña aldea acurrucada entre el río y la ladera vertical de Round Mountain, y uno se maravilla ante el apiñamiento de techos de mansarda podridos, que hablan de un periodo arquitectónico anterior al de la región vecina. No resulta tranquilizador ver, al mirar con mayor atención, que la mayor parte de las casas están abandonadas y en ruinas, y que la iglesia con su campanario roto alberga ahora el único y sórdido establecimiento comercial de la aldea.

Uno teme confiar en el tenebroso túnel del puente, aunque no hay manera de esquivarlo. Una vez al otro lado, resulta difícil evitar la impresión de que un tenue hedor maligno, como de musgo y podredumbre acumulados durante siglos, pende sobre la calle de la aldea. Resulta siempre un alivio alejarse de aquel sitio y seguir el estrecho camino alrededor de la base de las colinas y a través de la llanura, hasta regresar a la carretera de Aylesbury. Después, uno se da cuenta, a veces, de que ha pasado por Dunwich.

Los forasteros visitan Dunwich en contadas ocasiones, y desde cierta temporada de horrores todas las señales que conducían a él fueron retiradas. El paisaje, desde un punto de vista puramente estético, es algo más que bello; aun así, no hay ninguna afluencia de artistas o veraneantes. Hace dos siglos, cuando las historias de brujería, satanismo y extrañas presencias en los bosques no se tomaban a broma, era costumbre dar razones para evitar la localidad. En nuestros sensatos tiempos, desde que el horror de Dunwich de 1928 fue silenciado por los que velan por el bienestar de la aldea y del mundo, la gente la evita sin saber muy bien por qué. Quizá una de las razones, aunque no puede aplicarse a los foráneos desinformados, es que los nativos del lugar han caído en una decadencia repugnante, avanzando irremediamente por el sendero de la regresión, tan común en muchas áreas remotas de Nueva Inglaterra. Han llegado incluso a formar una raza propia, con los estigmas mentales y físicos bien definidos de la decadencia y la endogamia. El promedio de su inteligencia es desgraciadamente bajo, mientras que sus anales están saturados de franca depravación y de asesinatos, incestos y hazañas de violencia y perversidad casi impronunciables y medio ocultos. La antigua aristocracia, representada por las dos o tres familias de linaje que llegaron de Salem en 1692, se ha mantenido de algún modo por encima del nivel general de decadencia; aunque muchas ramas de su genealogía se han hundido tan profundamente en el sórdido populacho que solamente les quedan los apellidos para dar fe del origen

que mancillan. Algunos de los Whateley y los Bishop todavía mandan a sus primogénitos a Harvard y a Miskatonic, aunque estos rara vez regresan a los mohosos tejados de mansarda bajo los que nacieron tanto ellos como sus ancestros.

Nadie, ni siquiera los que conocen los hechos relacionados con el reciente horror, puede decir exactamente qué ocurre con Dunwich, aunque las antiguas leyendas hablan de ritos impíos y aquelarres indios donde se invocaban sombras prohibidas en las grandes colinas redondeadas y se llevaban a cabo salvajes plegarias orgiásticas a las que respondían fuertes crujidos y truenos subterráneos. En 1747, el reverendo Abijah Hoadley, recién llegado a la iglesia congregacionista del pueblo de Dunwich, pronunció un sermón memorable sobre la presencia de Satán y sus demonios, en el que dijo:

—Debe reconocerse que tales Blasfemias sobre un infernal Cortejo de Demonios son Asuntos de Conocimiento demasiado general como para ser negados. Las malditas Voces de Azazel y Buzrael, de Belcebú y Belial, procedentes de debajo de la Tierra, han sido ahora escuchadas por un Grupo de Testigos de confianza que aún viven. Yo mismo pude percibir, no hará más de una Quincena, un muy claro Discurso de los Poderes malignos en la Colina detrás de mi Casa, en el que había Estertores y Estruendos, Gemidos, Chillidos y Silbidos, que ningún Ser de esta Tierra podría provocar y que por necesidad procedían de aquellas Cuevas que solo la Magia negra puede descubrir y solo el Maligno revelar.

El señor Hoadley desapareció poco después de pronunciar este sermón, pero el texto, impreso en Springfield, todavía existe. Se siguió informando año tras año sobre ruidos en las colinas, y todavía son un misterio para los geólogos y fisiógrafos. Otras tradiciones hablan de hedores fétidos provenientes de los círculos de columnas de piedra que coronan las colinas y de presencias etéreas cuyas ráfagas pueden escucharse débilmente a ciertas horas en determinados puntos al pie de los grandes barrancos; mientras que aún otras intentan explicar el Salto del Diablo: un flanco de colina inhóspito, condenado, donde no crecen árboles, arbustos ni hojas de hierba. Además, los oriundos del lugar sienten un terror mortal hacia los numerosos chotacabras que rompen a cantar durante las noches cálidas. Aseguran que los pájaros son psicopompos que acechan las almas de los moribundos y que profieren sus gritos espeluznantes en consonancia con los estertores del enfermo. Si consiguen atrapar el alma cuando abandona el cuerpo, alzan el vuelo al punto, trinando con una risotada demoníaca; pero si fracasan se hunden gradualmente en un silencio desilusionado.

Estas historias son, sin duda, obsoletas y ridículas, pues provienen de épocas muy remotas. A decir verdad, Dunwich es ridículamente viejo, mucho más viejo que ninguna de las comunidades que pueden hallarse a treinta millas a la redonda. Al sur de la aldea todavía pueden verse las paredes del sótano y la chimenea de la antigua casa de los Bishop,

construida antes de 1700; mientras que las ruinas del molino de la cascada, construido en 1806, constituyen la muestra arquitectónica más moderna que puede verse. La industria no prosperó aquí, y el movimiento fabril del siglo XIX murió rápidamente.

Lo más antiguo son los grandes anillos de columnas de piedra toscamente labrada, pero estos se atribuyen

generalmente en mayor medida a los indios que a los colonos. Los depósitos de cráneos y huesos descubiertos en estos círculos, y alrededor de la notable roca con forma de mesa en Sentinel Hill, sustentan la creencia popular de que dichos enclaves fueron una vez cementerios de los Pocumtucks, aunque muchos etnólogos, pese a la absurda improbabilidad de tal teoría, persisten en su creencia de que los restos son caucásicos.

CAPÍTULO II.

Fue en el municipio de Dunwich, en una granja amplia y parcialmente deshabitada, levantada en una ladera a cuatro millas de la aldea y a milla y media de cualquier otro enclave, donde Wilbur Whateley nació, a las cinco de la madrugada de un domingo, día dos de febrero de 1913. La fecha fue recordada por ser la fiesta de la Candelaria, que las gentes de Dunwich observan, curiosamente, bajo otro nombre; y porque los ruidos sonaron en las colinas y todos los perros de la comarca ladraron de forma persistente durante la noche anterior. Menos digno de mención fue el hecho de que la madre fuera miembro de la rama decadente de los Whateley, una mujer algo deforme, albina y nada atractiva, de unos treinta y cinco años, que vivía con su padre, anciano y medio loco, sobre el habían corrido los más escalofriantes rumores de brujería en su juventud. Lavinia Whateley no había conocido esposo pero, siguiendo con la tradición de la zona, no hizo ningún intento por repudiar al niño, por mucho que la gente de la región pudiera, y lo hizo, especular tanto como quisiera acerca de su otro progenitor. Por el contrario, se la veía extrañamente orgullosa del niño moreno y de facciones cabrías que contrastaba tanto con su albinismo enfermizo y sus ojos rosados, y se la escuchó murmurar muchas profecías curiosas acerca de sus poderes insólitos y su portentoso futuro.

Lavinia bien podía murmurar tales cosas, pues era una criatura solitaria, dada a merodear entre las tormentas eléctricas de las colinas y a intentar leer los grandes volúmenes olorosos que su padre había heredado de los Whateley a lo largo de dos siglos y que se caían a pedazos a causa del tiempo y los gusanos. Nunca había ido a la escuela, pero conocía varios fragmentos incoherentes de antigua sabiduría popular que el Viejo Whateley le había enseñado. La gente siempre había temido aquella granja apartada a causa de la reputación del Viejo Whateley como practicante de magia negra, y la violenta e inexplicable muerte de la señora Whateley cuando Lavinia tenía doce años no había contribuido a hacerla más popular. Aislada y entre extrañas influencias, a Lavinia le gustaban las ensoñaciones salvajes y majestuosas y las ocupaciones singulares; no le tomaban mucho tiempo las tareas domésticas en una casa donde los estándares de orden y limpieza habían desaparecido hacía tiempo.

La noche que Wilbur nació hubo un griterío espantoso que resonó incluso por encima de los ruidos de las colinas y los ladridos de los perros, pero ningún médico ni comadrona conocidos asistieron al alumbramiento. Los vecinos no supieron nada de él hasta una semana después, cuando el Viejo Whateley condujo su trineo a través de la noche hasta Dunwich y lanzó un discurso incoherente a un grupo de aldeanos en el colmado de Osborn. Parecía haberse producido un cambio en el anciano, un nuevo elemento de secretismo en aquel cerebro nublado, que lo había transformado sutilmente del objeto al sujeto del miedo, aunque no era una persona que se dejara perturbar por cualquier evento familiar común. A pesar de todo, mostraba algo del orgullo que podría observarse más tarde en su hija, y lo que dijo acerca de la paternidad del niño fue recordado por muchos de sus oyentes incluso años más tarde.

—No me importa lo que piense la gente. Si el chico de Lavinia se parece a su padre, no se parecerá a nada de lo que esperan. No hay motivo para pensar que la única gente que hay es la que anda por aquí. Lavinia ha leído un poco y ha visto algunas cosas que la mayoría de vosotros no podéis ni imaginar. A mi parecer, su hombre es tan buen marido como cualquiera de los que podáis encontrar a este lado de Aylesbury; y si supierais tanto de las colinas como yo, no podríais pedir mejor boda por la iglesia, ni ella tampoco. Dejadme deciros algo: ¡algún día oiréis al hijo de Lavinia pronunciar el nombre de su padre desde la cumbre de Sentinel Hill!

Las únicas personas que vieron a Wilbur durante su primer mes de vida fueron el viejo Zechariah Whateley, de la rama buena de los Whateley, y Mamie Bishop, la mujer que convivía con Earl Sawyer. La visita de Mamie fue puramente por curiosidad y lo que contó más tarde hizo justicia a sus observaciones; pero Zechariah fue a llevar un par de vacas de Alderney que el viejo Whateley le había comprado a su hijo Curtis. Esto marcó el inicio de una incesante compra de ganado por parte de la familia del pequeño Wilbur, que solamente acabó en 1928, cuando el horror de Dunwich se desató; sin embargo, en ningún momento el destartado establo de los Whateley pareció rebosante de ganado. Hubo un período durante el que la gente sintió la suficiente curiosidad como para acercarse a escondidas y contar las cabezas de ganado que pastaban precariamente en la empinada ladera sobre la

vieja granja, y nunca podían contar más de diez o doce especímenes anémicos y aparentemente exangües. Evidentemente alguna plaga o enfermedad, quizá surgida de los pastos malsanos o del moho enfermizo de las vigas del cochambroso granero, había causado una gran mortandad entre los animales de los Whateley. Extrañas heridas o llagas, con aspecto de incisiones, parecían afligir al ganado que estaba a la vista; y una o dos veces durante los primeros meses algunos chismosos imaginaron que podían discernir llagas similares en las gargantas del viejo canoso y desarreglado y de su desaliñada y desgredada hija albina.

En la primavera siguiente al nacimiento de Wilbur, Lavinia retomó sus acostumbrados paseos por las colinas, llevando en sus desproporcionados brazos al chiquillo moreno. El interés público por los Whateley disminuyó después de que la mayor parte de los lugareños viera al bebé y nadie se preocupó por comentar el rápido desarrollo que parecía experimentar el recién nacido cada día que pasaba. El crecimiento de Wilbur era algo realmente extraordinario, pues solamente tres meses después de su alumbramiento había alcanzado un tamaño y una potencia muscular que no suele encontrarse en los infantes menores de un año. Sus movimientos e incluso sus sonidos vocales mostraban un control y una voluntad muy raros en un niño, y a nadie le sorprendió demasiado que, a los siete meses de edad, empezase a caminar sin ayuda, con unos tambaleos que desaparecieron en el plazo de un mes.

Fue poco después de ese momento, durante la víspera de Todos los Santos, cuando pudo verse un gran fuego a medianoche sobre la cima de Sentinel Hill, donde la vieja roca en forma de mesa se alza entre los túmulos de huesos antiguos. Se rumoreó mucho cuando Silas Bishop, de la rama sana de los Bishop, mencionó haber visto al chiquillo correr vigorosamente colina arriba, precediendo a su madre, cerca de una hora antes de que se advirtiera el fuego. Silas estaba buscando un ternero extraviado, pero casi olvidó por completo su empeño al ver fugazmente las dos siluetas a la débil luz de su lámpara. Se deslizaban casi en silencio a través de los arbustos y el atónito testigo creyó incluso ver que iban totalmente desnudos. Después no pudo estar seguro respecto

al chico, que podría haber llevado algún tipo de cinturón con flecos y un par de calzones o pantalones oscuros. De hecho, nunca volvió a verse a Wilbur de esa guisa mientras estuvo vivo y consciente, sino con un atuendo completo y abotonado hasta arriba, y cualquier amenaza o intento de alterar dicho atuendo lo llenaba de ira y alarma. El contraste con el aspecto desaliñado de su madre y su abuelo en ese sentido fue considerado muy notable hasta que el horror de 1928 sugirió la más válida de las razones.

El siguiente enero los cotilleos mostraron cierto interés en el hecho de que «el retoño negro de Lavinia» había empezado a hablar a la edad de solamente once meses. Su habla era destacable, tanto por el hecho de que difería de los acentos típicos de la región como porque carecía del balbuceo infantil del que muchos niños de tres o cuatro años estarían incluso orgullosos. El niño no era muy hablador, aunque cuando hablaba parecía reflejar cierto elemento elusivo completamente ajeno a Dunwich y sus vecinos. Lo extraño no residía en lo que decía ni en las expresiones simples que usaba, sino en que parecía ligado de algún modo a la entonación o a los órganos internos que producían los sonidos de su habla. Su aspecto facial destacaba también por su madurez, ya que, a pesar de compartir con su madre y con su abuelo la ausencia de mentón, su nariz firme y precozmente definida, junto a la expresión de sus ojos grandes, oscuros y casi latinos, le daba un aire incluso adulto y de elevada inteligencia preternatural. Aun así, era extremadamente feo a pesar de su aparente brillantez: había algo casi cabrío o animalesco en sus gruesos labios, en su piel porosa y amarillenta, en su pelo áspero y enmarañado y en sus orejas extrañamente alargadas. Pronto empezaron a rechazarlo incluso más que a su madre y su abuelo, y todas las conjeturas que se hacían sobre él estaban salpicadas de referencias a la antigua hechicería del Viejo Whateley, y al modo en que las colinas se habían sacudido aquella vez que pronunció el terrible nombre de *Yog-Sothoth* en medio del círculo de piedras con un gran libro abierto entre las manos. Los perros aborrecían al chico, que siempre se vio obligado a tomar varias medidas defensivas para protegerse de sus ladridos amenazadores.

CAPÍTULO III.

Mientras, el Viejo Whateley continuaba comprando ganado sin que incrementase notablemente la cantidad de cabezas de su rebaño. También cortó madera y empezó a reparar las partes inutilizadas de su casa: una construcción espaciosa y de tejado puntiagudo, la parte trasera del cual estaba enterrada por completo en la ladera rocosa de la colina, y cuyas tres habitaciones menos ruinosas, en la planta baja, siempre les habían bastado a él y a su hija. El anciano tuvo que tener prodigiosas reservas de fuerza para poder llevar a cabo una tarea tan dura y, aunque todavía balbucía locuras de vez en cuando, su carpintería parecía

basarse en cálculos sólidos. Había comenzado tan pronto como Wilbur nació, cuando ordenó repentinamente uno de sus numerosos cobertizos para herramientas, lo cerró con tablas y le puso un candado nuevo y robusto. Ahora, al restaurar la planta superior abandonada de la casa, no estaba siendo un artesano menos concienzudo. Su tendencia maníaca solo se mostró al clausurar con tablas las ventanas de la sección restaurada, aunque muchos consideraron una locura el mero hecho de molestarse en restaurar nada en absoluto. Menos extraño resultó que acondicionara otra habitación para su nieto en la planta baja; una habitación que vieron varios testigos,

aunque ninguno de ellos fue admitido en el piso superior, entablado a cal y canto. En la habitación del nieto colocó estanterías altas y sólidas, en las que gradualmente fue disponiendo, en un orden aparentemente cuidado, todos los volúmenes viejos y apolillados y parte de los libros que, durante su propia juventud, habían estado promiscuamente amontonados en cualquier rincón de las numerosas habitaciones.

—Les he sacado algún partido —solía decir mientras intentaba restaurar alguna página de letras negras rota con la cola que preparaba en el fogón herrumbroso de la cocina—, pero el chico hará mejor uso de ellos. Así que prefiero que los tenga lo mejor que pueda, porque le van a enseñar mucho.

Cuando Wilbur tenía un año y siete meses, en septiembre de 1914, su altura y sus logros eran casi alarmantes. Había crecido tanto como un niño de cuatro años y era un conversador fluido e increíblemente inteligente. Corría libremente por los campos y colinas, y acompañaba a su madre en todos sus paseos. En casa, solía estudiar atentamente las extrañas imágenes y grabados de los libros de su abuelo, mientras el Viejo Whateley lo instruía y aleccionaba durante prolongadas y silenciosas tardes. Por aquel entonces había terminado la restauración de la casa y aquellos que la contemplaban se preguntaban por qué una de las ventanas superiores había sido convertida en una puerta de gruesos tablones. Era una ventana de la parte trasera del techo en punta, en la parte que daba al este, cerca de la colina, y nadie podía imaginar por qué se había construido una rampa de madera afianzada con tablones desde allí hasta el suelo. Sobre la época en la que se completó este trabajo, la gente advirtió que la vieja caseta de las herramientas, cerrada a cal y canto y con todas las ventanas cerradas con tablas de madera desde el nacimiento de Wilbur, estaba de nuevo abandonada. La puerta se abría calladamente y, cuando Earl Sawyer entró una vez para venderle ganado al Viejo Whateley, quedó descompuesto por el singular olor que encontró ahí adentro: un hedor, aseveró más tarde, como jamás había olido antes en toda su vida excepto en los círculos indios de las colinas, y que no podía provenir de nada sano o de esta tierra. Aunque, por otra parte, las casas y cobertizos de la gente de Dunwich nunca habían destacado por la pureza de sus olores.

Los meses siguientes transcurrieron ausentes de sucesos manifiestos, salvo que todo el mundo aseguraba que los misteriosos sonidos de las colinas habían incrementado de manera lenta pero constante. En la víspera del primero de mayo de 1915 hubo temblores de tierra que incluso los habitantes de Aylesbury pudieron percibir, mientras que la siguiente víspera de Todos los Santos se produjo un rumor subterráneo extrañamente sincronizado con llamaradas —«esos Whateley del demonio haciendo de las suyas»— en la cima de Sentinel Hill. Wilbur seguía creciendo de forma extraordinaria, de tal modo que parecía un niño de diez años al llegar a los cuatro. Ahora leía con avidez y sin ayuda, pero hablaba mucho menos que antes. Le iba absorbiendo una naturaleza taciturna y,

por primera vez, la gente empezó a hablar concretamente de la creciente malignidad de su rostro cabrío. Murmuraba a veces en una jerga desconocida y entonaba cantos extraños que helaban la sangre de sus oyentes con una inexplicable sensación de terror. La animadversión que le mostraban los perros se había convertido en algo ampliamente conocido, y se veía obligado a llevar una pistola para poder atravesar con seguridad los campos. Su uso ocasional del arma no hizo aumentar su popularidad entre los dueños de los perros guardianes.

Los pocos visitantes de la casa se encontraban a menudo a Lavinia sola en la planta de abajo, mientras gritos y pisadas extrañas resonaban en la segunda planta clausurada con tablas. Ella nunca contaba lo que su padre y el chico hacían allí arriba, aunque una vez se puso pálida y mostró un terror anormal cuando un vendedor de pescado bromista intentó abrir la puerta cerrada que llevaba a la escalera. El vendedor contó a los clientes de su tienda en Dunwich que creyó oír un caballo coceando en el piso superior. Los parroquianos reflexionaron, pensando en la puerta y la rampa, y en el ganado que iba desapareciendo con tanta rapidez. Después se estremecieron al recordar las historias sobre la juventud del Viejo Whateley y sobre las cosas extrañas que se cuenta que pueden invocarse de la tierra cuando se sacrifica un ternero a ciertos dioses impíos en el momento apropiado. Se llevaba advirtiendo desde hacía algún tiempo que los perros habían empezado a odiar y temer toda la finca de los Whateley de manera tan violenta como odiaban y temían al joven Wilbur en persona.

En 1917 llegó la guerra y el juez de paz Sawyer Whateley, en su función de presidente de la Junta de Reclutamiento local, se encontró con serias dificultades para cumplir con la cuota de hombres jóvenes de Dunwich a los que mandar como reclutas al campo de entrenamiento. El gobierno, alarmado ante tales indicios de decadencia regional generalizada, mandó a varios oficiales y expertos médicos a investigar, quienes llevaron a cabo una encuesta que aún pueden recordar los lectores de los periódicos de Nueva Inglaterra. Fue la publicidad que se le dio a la investigación lo que puso a los periodistas sobre la pista de los Whateley y lo que condujo al *Boston Globe* y al *Arkham Advertiser* a publicar fantásticas historias para la edición dominical sobre la precocidad del joven Wilbur, la magia negra del Viejo Whateley, las estanterías repletas de libros extraños, la segunda planta tapiada de la vieja granja, así como la misteriosa atmósfera de la región entera y los ruidos providentes de sus colinas. Wilbur tenía cuatro años y medio por aquel entonces y tenía el aspecto de un joven de quince. Sus labios y mejillas estaban cubiertos por un vello áspero y oscuro, y había empezado a cambiarle la voz.

Earl Sawyer partió hacia la finca de los Whateley acompañado con los dos equipos de periodistas y fotógrafos, y les llamó la atención acerca del extraño hedor que ahora parecía filtrarse desde los espacios sellados de la planta superior. Era, les dijo, exactamente el mismo olor que había percibido

en la caseta de herramientas abandonada justo cuando terminaron las reparaciones de la casa, e igual que los vagos olores que le parecía percibir a veces cerca de los círculos de piedra de las montañas. La gente de Dunwich leyó aquellas historias cuando aparecieron en la prensa y se sonrieron ante los errores evidentes. También se preguntaron, por qué los

periodistas habían hecho tanto hincapié en el hecho de que el Viejo Whateley siempre pagaba por su ganado con piezas de oro extremadamente antiguas. Los Whateley habían recibido a los visitantes con un disgusto mal disimulado, pero no se atrevieron a provocar más publicidad con un rechazo violento o una negativa a hablar.

CAPÍTULO IV.

Durante una década, la historia de los Whateley se mezcló indistintamente con la vida general de una comunidad enfermiza acostumbrada a sus tradiciones extrañas y endurecida por sus orgías de la víspera de mayo y de Todos los Santos. Dos veces al año encendían fogatas en la cima de Sentinel Hill, momentos en los que los estruendos en las montañas se repetían con una violencia cada vez mayor, mientras que en todas las estaciones se producían extraños y portentosos sucesos en la solitaria granja. Con el paso del tiempo, los visitantes aseguraron escuchar sonidos en el piso superior sellado incluso cuando la familia se encontraba en la planta baja, y se preguntaban cuán rápido o con cuanta frecuencia se sacrificaban generalmente vacas o terneros. Se sugirió hacer llegar una queja a la Sociedad para la Prevención de la Crueldad contra Animales, pero no se llegó a hacer, pues la gente de Dunwich nunca fue muy dada a buscar ayuda en el mundo exterior.

Alrededor de 1923, cuando Wilbur era un niño de diez años cuya mentalidad, voz, estatura y rostro barbudo mostraban todos los signos de la madurez, una segunda gran obra de carpintería se llevó a cabo sobre la vieja casa. Ocurrió dentro de la parte superior clausurada y, a partir de los pedazos de madera desechada, la gente concluyó que el joven y su abuelo habían echado abajo todos los tabiques e incluso levantado el suelo del ático, dejando solamente un gran vacío abierto entre la planta baja y el puntiagudo tejado. También habían derruido la gran chimenea central y habían reemplazado el tiro con un endeble conducto para la estufa exterior hecho de latón.

Durante la primavera siguiente a este acontecimiento, el Viejo Whateley advirtió el número creciente de chotacabras que emergían de la cañada de Cold Spring para piar bajo su ventana por las noches. Pareció otorgarle a aquella circunstancia una gran significación y contó a los clientes de la tienda de Osborn que creía que su hora estaba ya muy cerca.

—Ahora silban al mismo ritmo que yo respiro —decía— y me figuro que se están preparando para tomar mi alma. Saben que está a punto de partir y no quieren dejarla escapar. Cuando me haya ido, muchachos, sabréis si la han cogido o no. Si lo hacen, seguirán cantando y riendo hasta que amanezca. Si no lo hacen, sus voces se callarán. Los estoy esperando, a ellos y a las almas que cazan, pues les voy a plantar cara.

La noche de Lammas de 1924, el doctor Houghton de Aylesbury fue convocado apresuradamente por Wilbur Whateley, que había azotado el único caballo que le quedaba para que cruzase la oscuridad a la carrera y poder telefonar al pueblo desde casa de los Osborn. El médico encontró al Viejo Whateley en un estado muy grave, con el pulso alterado y una respiración estentórea que indicaban que su final no estaba muy lejos. Su deforme hija albina y su nieto extrañamente barbudo guardaban la cama mientras, del vacío abismo por encima de sus cabezas, provenía el sugerente e inquietante sonido rítmico de una marea o un chapaiteo, como de olas sobre la playa. No obstante, lo que más perturbó al doctor fue el piar de las aves nocturnas fuera de la finca: una legión aparentemente infinita de chotacabras que cotorreaba su interminable mensaje en repeticiones diabólicamente sincronizadas con los resuellos sibilantes del moribundo. Resultaba sorprendente y antinatural; demasiado, pensó el doctor Houghton, como toda esa región, en la que había entrado tan reaciosamente en respuesta a la llamada urgente.

Hacia la una en punto, el Viejo Whateley recobró la conciencia e interrumpió sus resuellos para espetarle unas palabras a su nieto.

—Más espacio, Willy. Más espacio, y pronto. Tú creces y *eso* crece todavía más rápido. Pronto estará preparado para servirte, hijo. Abre las puertas a *Yog-Sothoth* con el largo canto que encontrarás en la página 751 de la *edición completa*, y luego incendia la prisión. El fuego de la Tierra no puede quemarlo de ningún modo.

Evidentemente, estaba delirando. Tras una pausa, durante la que la bandada de chotacabras que había fuera adaptó sus gorjeos al tempo alterado del moribundo a la vez que unos extraños sonidos venidos de las colinas les llegaban desde la lejanía, añadió una o dos frases más.

—Aliméntalo regularmente, Willy, y en cantidad, pero no lo dejes crecer demasiado rápido para la estancia, pues si la destroza o consigue salir antes de que abras las puertas a *Yog-Sothoth*, no habrá servido de nada. Solamente los que están más allá pueden hacerlo multiplicarse y trabajar... Solo ellos, los Antiguos, que desean regresar...

Pero el habla dejó pronto paso al resuello y Lavinia gritó a los chotacabras, que siguieron aquel cambio. Así continuó durante más de una hora, tras la que exhaló el último estertor. El doctor Houghton le cerró los párpados encogidos sobre los ojos grises y vidriosos mientras el tumulto de pájaros se desvanecía casi imperceptiblemente en el silencio. Lavinia sollozó, pero Wilbur solamente sonrió mientras los ruidos de las colinas retumbaban débilmente.

—No la han atrapado —murmuró con su grave voz de bajo.

Por aquel entonces, Wilbur ya era un erudito de una sabiduría tremenda en su campo, y tenía una relación por correspondencia con varios bibliotecarios de lugares distantes donde se guardaban libros raros y prohibidos de épocas preteritas. Cada vez se le odiaba y temía más en los alrededores de Dunwich a causa de ciertas desapariciones de jóvenes cuyas investigaciones le señalaban vagamente; aunque siempre fue capaz de silenciar cualquier pesquisa a través del miedo o de aquel fondo de oro antiguo que todavía, igual que en tiempos de su abuelo, dedicaba de manera regular y cada vez más frecuente a la compra de ganado. Tenía ahora un aspecto tremendamente maduro, y habiendo alcanzado la altura normal de un adulto, parecía propenso a sobrepasarla. En 1925, cuando uno de sus contactos por correspondencia de la Universidad Miskatonic lo visitó un día, marchándose después muy pálido y confuso, había llegado a la altura de un metro y ochenta y cinco centímetros.

A lo largo de los años, Wilbur había tratado a su madre albina y medio deforme con creciente desdén, hasta que finalmente le prohibió acompañarlo a las colinas durante las vísperas del primero de mayo y de Todos los Santos; y, en 1926, la pobre criatura le confesó a Mamie Bishop que le temía.

CAPÍTULO V.

El invierno siguiente no trajo ningún evento más extraordinario que el primer viaje de Wilbur fuera de la región de Dunwich. Sus intentos por correspondencia con la Biblioteca Widener de Harvard, la Bibliothèque Nationale de París, la del British Museum, la Universidad de Buenos Aires y la Biblioteca de la Universidad Miskatonic en Arkham habían fracasado a la hora de conseguir en préstamo el libro que buscaba con tanto desespero; así que, finalmente, se había personado, desaliñado, sucio, barbudo y con su dialecto zafio, para consultar la copia de la Miskatonic, que era la más cercana geográficamente. Con sus casi dos metros y medio de altura y acarreando una maleta barata que había comprado en el almacén de Osborn, aquella gárgola oscura y cabría apareció un día en Arkham en busca del terrible volumen que guardaban bajo cerrojo en la biblioteca de la universidad: el aborrecible *Necronomicon* del árabe loco Abdul Alhazred, en la versión latina de Olaus Wormius, impresa en

—Sé más cosas sobre él de las que puedo contarte, Mamie —le dijo—, aunque hoy en día ignoro mucho más de lo que sé. Juro por Dios que no sé lo que quiere ni lo que está intentando hacer.

Durante aquella víspera de Todos los Santos, los ruidos en las colinas sonaron más alto que nunca antes y el fuego ardió en Sentinel Hill como de costumbre; pero la gente prestó más atención al griterío rítmico de las vastas bandadas de chotacabras, inusualmente tardías para esa época, que parecían congregarse cerca de la siniestra granja de los Whateley. Después de medianoche, sus notas estridentes estallaron en una barahúnda caótica que reverberó por toda la región, y que no se aquietó hasta el alba. Luego se desvanecieron, apresurándose hacia el sur donde deberían haber migrado hacia un mes. Lo que aquello significaba nadie lo pudo suponer hasta más tarde. Nadie en la región parecía haber muerto, aunque a la pobre Lavinia Whateley, la retorcida albina, no se la volvió a ver.

Durante el verano de 1927, Wilbur reparó dos cobertizos del patio de la granja y empezó a trasladar allí sus libros y efectos personales. Poco después, Earl Sawyer contó a los clientes del almacén de Osborn que se estaban llevando a cabo incluso más obras en la granja de los Whateley. Wilbur estaba tapiando todas las puertas y ventanas de la planta inferior y parecía estar quitando los tabiques, tal y como habían hecho él y su abuelo en el piso de arriba años atrás. Wilbur vivía ahora en uno de los cobertizos y Sawyer creyó haberlo visto inusualmente preocupado y trémulo. La gente sospechaba, en general, que sabía algo sobre la desaparición de su madre y muy pocos se atrevían ahora a aproximarse a las cercanías de su casa. Su estatura había incrementado hasta superar los dos metros veinte y no mostraba ningún indicio de que su crecimiento fuera a detenerse.

España en el siglo XVII. Wilbur nunca había visitado aquella ciudad, pero no tenía otra intención que la de encontrar el modo de llegar a la universidad, donde, de hecho, pasó sin prestar atención al gran perro guardián de colmillos blancos, que le ladró con una furia y una animadversión sobrenaturales, mientras tiraba frenéticamente de su robusta cadena.

Wilbur llevaba consigo la preciada aunque imperfecta copia en inglés del doctor Dee que su abuelo le había legado y que, tras conseguir acceso a la copia en latín, empezó a cotejar con el propósito de descubrir cierto pasaje que debía haber figurado en la página 751 de su defectuoso volumen. No pudo abstenerse, por cortesía, de señalar aquello al bibliotecario, que era el mismo erudito Henry Armitage (*Artius Magister* por la Universidad Miskatonic, doctorado en Filosofía en Princeton, doctor en Literatura por la Johns Hopkins) que lo había visitado una vez en la granja y que ahora lo

acosaba educadamente con preguntas. Estaba buscando, tuvo que admitir, algún tipo de fórmula o encantamiento que contuviera el temible nombre de *Yog-Sothoth*, y le confundió el encontrar discrepancias, repeticiones y ambigüedades que tanto dificultaban la tarea de determinar el texto final. Mientras copiaba la fórmula por la que finalmente se había decidido, el doctor Armitage dio una ojeada involuntaria por encima de su hombro a las páginas abiertas; la de la izquierda, en la versión en latín, contenía amenazas realmente monstruosas contra la paz y la cordura en el mundo.

«No debe creerse —decía el texto que Armitage traducía mentalmente— que el hombre es el más antiguo o el último de los amos de esta tierra, ni que esta combinación de vida y sustancia se sostiene por sí sola en el universo. Los Antiguos fueron, los Antiguos son y los Antiguos serán. No en los espacios que conocemos, sino entre ellos. Caminan serenos y primordiales, sin dimensión y ocultos a nuestra vista. *Yog-Sothoth* conoce la puerta. *Yog-Sothoth* es la puerta. *Yog-Sothoth* es la llave y el guardián de la puerta. Pasado, presente, futuro, todos son uno en *Yog-Sothoth*. Él sabe por dónde se abrieron camino los Antiguos en el pasado, y por dónde se abrirán camino otra vez. Él sabe dónde han hollado los campos de la Tierra y dónde siguen hollándolos, y por qué nadie los puede contemplar mientras lo hacen. Por Su olor algunas veces los hombres pueden saber que están cerca, pero Su parecido no lo conoce ninguno, *salvo únicamente en los rasgos de los hombres que Ellos han engendrado*, y de estos hay de muchos tipos, difiriendo en semejanza del genuino aspecto humano hasta la forma sin imagen ni sustancia que es la de *Ellos*. Caminan, ocultos y hediondos, por espacios solitarios donde las Palabras han sido pronunciadas y los Ritos aullados en las Estaciones apropiadas. El viento farfulla con Sus voces, y la tierra murmura con Su voluntad. Ellos abaten el bosque y destruyen la ciudad, aunque ningún bosque ni ciudad puede contemplar la mano que los aniquila. Kadath, en el páramo helado, los ha conocido; pero, ¿qué hombre conoce Kadath? El desierto helado del sur y las islas sumergidas del océano conservan piedras donde Su sello está grabado; pero, ¿quién ha visto la profunda ciudad helada o la torre sellada, engalanada con algas y bálanos desde antiguo? El Gran Cthulhu es Su primo y, aun así, apenas puede entreverlos débilmente. ¡*Jä!* ¡*Shub-Niggurath!* Por su olor infame Los conoceréis. Su mano está en vuestras gargantas, aunque no Los podáis ver; Su morada es una con el umbral que custodiáis. *Yog-Sothoth* es la llave de la puerta en la que coinciden las esferas. El hombre reina ahora donde Ellos reinaron una vez; pronto, Ellos reinarán donde el hombre reina ahora. Después del verano viene el invierno; después del invierno, el verano. Ellos esperan, pacientes y poderosos, pues Ellos volverán a reinar de nuevo.»

Al asociar lo que estaba leyendo con lo que había oído sobre Dunwich y sus perturbadoras presencias —y sobre Wilbur Whateley y su tenue y abominable fama, que iba desde la idea de un dudoso nacimiento a la noción de un posible

matricidio—, el Dr. Armitage sintió una oleada de pavor tan intangible como la corriente de aire que proviene de la humedad pegajosa y fría de la tumba. El gigante cabrió, inclinado ante él, parecía talmente el engendro de otra dimensión, como algo que fuera solamente en parte humano y que estuviese ligado a los negros abismos de la esencia y la entidad que se extienden como espectros más allá de las esferas de la fuerza y la materia, del espacio y del tiempo. En ese momento, Wilbur levantó la cabeza y empezó a hablar de aquella manera extraña y resonante que hacía sospechar de unos órganos fonadores muy diferentes a los de los seres humanos.

—Señor Armitage —dijo—, me figuro que me tendré que llevar este libro a casa. Hay cosas que necesito comprobar bajo ciertas condiciones de las que aquí no dispongo, y sería un pecado mortal dejar que una traba burocrática me lo impidiera. Permítame llevármelo, señor, y le aseguro que nadie se dará cuenta jamás. No necesito decirle que cuidaré bien de él. No fui yo quien descuidó tanto esta copia de Dee...

Ahí se detuvo, al ver la firme negación en el rostro del bibliotecario, y sus facciones cabrían adquirieron una expresión taimada. Armitage, que estuvo a punto de decirle que podía hacer una copia de las partes que necesitara, cayó de repente en la cuenta de las posibles consecuencias y prefirió callarse. Era una responsabilidad demasiado grande darle a aquel ser la llave de acceso a esas blasfemas esferas exteriores. Whateley, al comprender el cariz que tomaban las cosas, trató de contestar con desenfado.

—Muy bien. Si eso es lo que piensa al respecto... Puede que en Harvard no sean tan quisquillosos como usted —y, sin decir una palabra más, se levantó y se marchó del edificio a grandes zancadas, agachándose para traspasar el dintel de cada puerta.

Armitage oyó los aullidos salvajes del gran perro guardián y estudió los andares simiescos de Whateley mientras este cruzaba el trozo de campus que podía atisbarse a través de la ventana. Pensó en las increíbles historias que había escuchado y recordó los antiguos artículos dominicales del *Advertiser*; en eso y en lo que había sacado de los rústicos villanos de Dunwich la única vez que lo había visitado. Cosas invisibles que no eran de esta Tierra —o, al menos, no de la Tierra tridimensional— vagaban, fétidas y horrendas, por los valles de Nueva Inglaterra y procreaban obscenamente en las cimas de sus colinas. De esto hacía tiempo que estaba seguro. Ahora parecía percibir la cercana presencia de una terrible parte de aquel horror intruso y atisbar un avance demoníaco en los negros dominios de una pesadilla antigua y en otro tiempo pasiva. Encerró bajo llave el *Necronomicón* con un escalofrío de disgusto, pues la estancia aún hedía con un olor sacrílego que no podía identificar.

—«Por su hedor lo distinguiréis» —citó.

Sí, el olor era el mismo que le había repugnado en la granja de los Whateley tres años atrás. Pensó de nuevo en Wilbur, cabrío y ominoso, y se mofó de los rumores del pueblo sobre su progenitor.

—¿Incesto? —masculló Armitage para sí mismo a media voz—. ¡Dios bendito, qué idiotas! ¡Si leyeran el *Gran Dios Pan* de Arthur Machen lo tomarían como un escándalo más del pueblo de Dunwich! Pero, ¿qué cosa, qué maldita influencia informe dentro o fuera de esta Tierra tridimensional, era el padre de Wilbur Whateley? Nacido en la noche de la Candelaria, nueve meses después de la vigilia del primero de mayo de 1912, cuando los rumores de los extraños ruidos provenientes de la tierra llegaron incluso a Arkham... ¿Qué deambuló por las montañas aquella vigilia del primero de mayo? ¿Qué horror en carne y sangre, medio humano, se había desatado sobre el mundo en Viernes Santo?

Durante las siguientes semanas, el doctor Armitage se propuso recopilar toda la información posible sobre Wilbur

Whateley y las presencias informes que rodeaban Dunwich. Se puso en contacto con el doctor Houghton de Aylesbury, que había atendido al Viejo Whateley durante su último trance, y descubrió mucho que ponderar sobre las últimas palabras del abuelo, que el médico le citó. Su visita a la población de Dunwich no le proporcionó muchas más novedades; pero una detallada revisión del *Necronomicón*, especialmente las partes que Wilbur había cotejado tan ávidamente, pareció proporcionarle nuevas y terribles pistas sobre la naturaleza, métodos y deseos del extraño mal que tan vagamente amenazaba este planeta. Sus charlas con varios estudiosos del saber antiguo en Boston y las cartas a muchos otros en otras partes le produjeron un asombro creciente que pasó lentamente por varios grados de alarma hasta llegar a un estado de agudo terror espiritual. A medida que se acercaba el verano, tuvo la vaga sensación de que debía hacer algo acerca de los terrores que acechaban el valle superior del Miskatonic y en relación al ser monstruoso conocido por el mundo humano como Wilbur Whateley.

CAPÍTULO VI.

El horror de Dunwich se desató entre el día de Lammas y el equinoccio de 1928, y el doctor Armitage estuvo entre los testigos de este monstruoso prólogo. Se había enterado, mientras tanto, del grotesco viaje de Whateley a Cambridge y de sus frenéticos esfuerzos por sacar en préstamo o copiar el *Necronomicón* en la biblioteca Widener. Dichos esfuerzos habían sido en balde, ya que Armitage había enviado advertencias de marcada intensidad a todos los bibliotecarios que tenían en custodia el temible volumen. Wilbur se había mostrado asombrosamente nervioso en Cambridge: ansioso por conseguir el libro y casi igual de ansioso por regresar a casa, como si temiera las consecuencias de ausentarse durante mucho tiempo.

A principios de agosto sucedió el final casi esperado, y durante la madrugada del tercer día, los gritos salvajes y feroces del brutal perro guardián en el campus despertaron de repente al doctor Armitage. Profundos y terribles, los ladridos y gruñidos casi demenciales siguieron subiendo de volumen, acompañados de silencios de terrible significado. Entonces sonó un aullido procedente de una garganta completamente distinta —ese alarido despertó a la mitad de los durmientes de Arkham y los persiguió en sus sueños desde entonces—; un aullido que no podía proceder de ningún ser nacido en la Tierra, no del todo al menos.

Tras vestirse apresuradamente y cruzar la calle y el césped a la carrera hacia los edificios de la universidad, Armitage vio que otros se le habían adelantado, y escuchó los ecos de la alarma contra ladrones resonando aún en la biblioteca. Podía verse el hueco negro y expectante de una ventana abierta a la luz de la luna. Lo que fuese había conseguido entrar, pues los

ladridos y los aullidos, que ahora se difuminaban en una mezcla de graves gruñidos y plañidos, procedían sin lugar a dudas del interior. Un instinto advirtió a Armitage de que lo que estaba sucediendo no era algo que debieran presenciar los ojos desprevenidos de cualquiera, así que apartó a la multitud de curiosos con autoridad mientras abría la puerta del vestíbulo. Entre el gentío vio al profesor Warren Rice y al doctor Francis Morgan, hombres a quienes había confiado sus conjeturas y recelos, y a quienes gesticuló para que se acercaran. Los sonidos del interior, a excepción del gimoteo vigilante y monótono del perro, se habían sosegado bastante en aquel momento; pero ahora Armitage percibía con un repentino sobresalto que entre los arbustos un ruidoso coro de chotacabras había comenzado a emitir un chillido terriblemente rítmico, como en armonía con los últimos jadeos de un moribundo.

El edificio estaba saturado de un hedor espantoso que el doctor Armitage conocía demasiado bien, y los tres hombres se apresuraron a cruzar el vestíbulo hasta la pequeña sala de lectura de genealogía, el lugar del que provenía el grave gemido. Durante un segundo nadie se atrevió a encender la luz, luego Armitage hizo acopio de valor y apretó el interruptor. Uno de los tres, no es seguro quién, gritó ante lo que se veía entre las mesas desordenadas y las sillas volcadas. El profesor Rice asegura que perdió la conciencia por completo durante un instante, aunque no se desvaneció ni llegó a caer.

Lo que yacía doblegado sobre un costado en medio de un charco de una sustancia pegajosa y profundamente alquitranada, de color purulento amarillo-verdoso, medía casi dos metros ochenta de altura, y el perro le había arrancado toda la ropa y parte de la piel. No estaba del todo muerto, pero se

sacudía silenciosa y espasmódicamente mientras jadeaba en una concordancia monstruosa con el enloquecido chillar de los expectantes chotacabras en el exterior. Retazos de cuero de zapatos y fragmentos de vestimenta se encontraban diseminados por la habitación y, junto al interior de la ventana, una mochila de tela vacía yacía donde había sido evidentemente arrojada. Cerca del mostrador central había caído un revólver; un cartucho percutido pero sin pólvora explicó más tarde por qué no se había disparado. La cosa en sí, no obstante, empequeñecía cualquier otra imagen en aquel momento. Resultaría manido y no del todo preciso decir que ninguna pluma humana podría describirlo, pero uno puede muy bien afirmar que no podría ser vívidamente representado por nadie cuyas ideas sobre el aspecto y el contorno estuvieran demasiado apegadas a las formas comunes de este planeta y a las de las tres dimensiones que conocemos. Era parcialmente humano, más allá de cualquier duda, con manos y cabeza muy masculinas, y el rostro cabrío y sin mentón llevaba el sello de los Whateley. Pero el torso y las partes inferiores del cuerpo eran teratológicamente fabulosas, de tal manera que solo un atuendo generoso le habría permitido caminar por la Tierra sin provocar rechazo o ser aniquilado.

Por encima de la cintura era casi antropomorfo; aunque su pecho, donde las desgarradoras patas del perro todavía descansaban vigilantes, mostraba el cuero grueso y reticulado de un cocodrilo o un caimán. Tenía la espalda moteada, con lunares amarillos y negros, que sugerían vagamente la piel escamosa de algunas serpientes. Por debajo de la cintura, sin embargo, era mucho peor, puesto que ahí terminaba todo parecido con la forma humana y comenzaba la más absoluta fantasía. Tenía la piel espesamente cubierta de pelo negro y áspero, y del abdomen le brotaba un cuadrado flácido de largos tentáculos de un color gris verdoso con ventosas rojas. Su alineación era singular y parecía seguir las simetrías de alguna geometría cósmica desconocida en la Tierra o en el sistema solar. A lado y lado de las caderas, profundamente hundido en una especie de órbita rosácea y ciliada, había lo que parecía ser un ojo rudimentario; mientras que, a modo de cola, se desprendía una especie de trompa o antena con marcas anulares púrpuras y que presentaba evidencias de tratarse de una boca o garganta poco desarrollada. Excepto por el pelaje negro, las extremidades se asemejaban ligeramente a las patas traseras de los saurios gigantes de la prehistoria terrestre, y terminaban en patas surcadas de venas sin cascos ni garras. Cuando aquella cosa respiraba, su cola y tentáculos cambiaban rítmicamente de color, como a causa de alguna función circulatoria normal para la parte no-humana de su procedencia. Se podía observar en los tentáculos un oscurecimiento de matiz verdoso, mientras que en la cola se hacía manifiesta una apariencia amarillenta que se alternaba con otra de un enfermizo color blanco grisáceo en los espacios entre los anillos púrpura. No había ningún rastro de sangre real, solamente la fétida sustancia amarillo-verdosa que goteaba a lo largo del suelo pintado más allá del alcance de la viscosidad y dejaba a su paso una curiosa decoloración.

La presencia de los tres hombres pareció despertar a aquella cosa moribunda, que comenzó a balbucear sin volverse ni levantar la cabeza. El doctor Armitage no dejó ningún registro escrito de lo que boqueó, pero asevera con seguridad que no pronunció nada en inglés. Al principio, todas las sílabas desafiaban cualquier correlación con ningún idioma de la Tierra, pero hacia el final sonaron algunos fragmentos inconexos evidentemente tomados del *Necronomicón*, aquella monstruosa blasfemia en pos de la cual había perecido aquel ser. Los fragmentos, tal y como Armitage los recuerda, decían algo así como «*N'gai, n'gha'ghaa, bugg-shoggog, y'hah; Yog-Sothoth, Yog-Sothoth...*». Se fueron apagando hasta la nada mientras los chotacabras chillaban en un rítmico *crescendo* de impía anticipación.

Luego el jadeo se detuvo y el perro alzó la cabeza en un aullido prolongado y lúgubre. Se notó entonces un cambio en el rostro amarillento y cabrío de la cosa postrada y los grandes ojos negros se hundieron de forma espantosa en las órbitas. Al otro lado de la ventana, el chillar de los chotacabras había cesado repentinamente, y por encima de los murmullos de la gente congregada se escuchaba el sonido de un zumbir y un batir en pleno pánico. Recortadas contra la luna, grandes nubes acechantes de criaturas aladas se elevaban y huían hasta perderse de vista, lanzándose frenéticas a la huida de lo que habían buscado como presa.

Al punto, el perro se incorporó bruscamente, lanzó un ladrido atemorizado y saltó nervioso fuera de la ventana a través de la que había entrado. Un grito se levantó entre la multitud y el doctor Armitage gritó a los hombres de afuera que nadie podía entrar allí hasta que la policía o el forense llegasen. Se sentía agradecido de que las ventanas fueran demasiado altas como para que se pudiera espiar desde fuera y corrió las oscuras cortinas cuidadosamente sobre cada una de ellas. Para aquel entonces habían llegado un par de policías y el doctor Morgan, que los recibió en el vestíbulo, les urgía a posponer su entrada a la hedionda sala de lectura, por su propio bien, hasta que el forense llegase y cubriese aquella cosa postrada.

Mientras tanto, terribles cambios estaban sucediendo en el suelo. No hay necesidad de describir el *tipo* y la *proporción* del encogimiento y la desintegración que ocurrieron ante los ojos del doctor Armitage y el profesor Rice; pero resulta aceptable decir que, más allá de la apariencia externa de las manos y la cara, el elemento realmente humano que le quedaba a Wilbur Whateley debió de haber sido muy escaso. Cuando llegó el forense, solo quedaba una masa pegajosa y blanquecina sobre las tablas pintadas y el monstruoso hedor prácticamente había desaparecido. Al parecer, Whateley no había tenido un cráneo ni un esqueleto óseo, al menos no en ningún sentido verdadero o estable. De alguna manera sí se había parecido a su padre.

CAPÍTULO VII.

A un así, todo esto no fue más que el prólogo del auténtico horror de Dunwich. Las perplejas autoridades llevaron a cabo todo tipo de formalidades, los detalles anormales se escondieron debidamente de la prensa y el público, y se enviaron hombres a Dunwich y Aylesbury para revisar las propiedades y notificar a quien pudiera ser el heredero del difunto Wilbur Whateley. Se encontraron con que el pueblo estaba sumido en una gran agitación, tanto a causa de los numerosos estruendos que se escuchaban debajo de las colinas malditas, como por el insólito hedor y los sonidos ascendentes y chapoteantes que surgían con cada vez mayor frecuencia de la gran estructura vacía formada por la granja tapiada de los Whateley. Earl Sawyer, que se ocupó del caballo y del ganado durante la ausencia de Wilbur, tenía los nervios destrozados. Los oficiales de policía idearon toda clase de excusas para no tener que entrar en aquel lugar hediondo cerrado con tablas, y se dieron por satisfechos con limitar su investigación a una única visita a los aposentos del difunto y los cobertizos recién reformados. Entregaron un voluminoso informe en los juzgados de Aylesbury, y se rumorea que los litigios por la herencia todavía están en proceso entre los innumerables Whateley, de las ramas buenas y malas, del valle superior del Miskatonic.

Un manuscrito prácticamente interminable escrito en caracteres extraños, en un enorme libro mayor que se consideró un diario, a juzgar por el espaciado y las variaciones de la tinta y la caligrafía, supuso un desconcertante rompecabezas para quienes lo encontraron en el viejo buró que le había servido a su dueño de escritorio. Tras una semana de discusiones, se mandó a la Universidad Miskatonic, juntamente con la colección de libros extraños del difunto, para su estudio y posible traducción; pero incluso los mejores lingüistas se dieron pronto cuenta de que no era probable que el acertijo fuese resuelto con facilidad. No se descubrió el más mínimo rastro del oro antiguo con el que Wilbur y el Viejo Whateley habían pagado sus deudas.

Fue al anochecer del 9 de septiembre cuando el horror se desencadenó. Los ruidos de las colinas habían sido muy pronunciados durante la tarde y los perros ladraron frenéticamente toda la noche. Los que madrugaron el día 10 percibieron un hedor particular en el aire. Hacia las siete en punto, Luther Brown, el peón de la granja de George Corey, entre la cañada de Cold Spring y el pueblo, se apresuró a regresar frenético de su caminata matutina al prado de diez acres donde pastaban las vacas. Casi convulsionó de miedo mientras entraba dando tumbos en la cocina y, en el patio exterior, un no menos asustado rebaño coceaba y mugía lastimosamente, habiendo seguido al muchacho en el ataque de pánico que compartían con él. Entre jadeos, Luther intentó tartamudear su historia a la señora Corey.

—Ahí arriba, en el camino que hay más allá de la cañada, señora Corey, ¡allí ha pasado algo! Huele que apesta y todas

las zarzas y árboles pequeños están empujados fuera del camino como si les hubiera pasado una casa por encima. Y eso ni siquiera es lo peor. Hay *huellas* en el camino, señora Corey, grandes huellas circulares como cabezas de barril, hundidas en la tierra como si un elefante se hubiera paseado por ella, ¡solo que miden, por lo menos, metro y medio! Eché un vistazo a una o dos de ellas antes de echar a correr y vi que todas estaban cubiertas de líneas que se esparcían hacia fuera desde un punto, como grandes hojas de palmera, dos o tres veces mayores que ninguna de estas, bien hundidas en el camino. Y el olor era horroroso, como el que hay por la casa del viejo Brujo Whateley...

Aquí el muchacho titubeó y pareció estremecerse de nuevo con el pavor que lo había mandado corriendo a casa. Incapaz de sacarle más información, la señora Corey empezó a telefonar a los vecinos, iniciando así la rueda de pánico que pregonó horrores mayores. Cuando llegó a Sally Sawyer, ama de llaves de la granja de Seth Bishop, la más cercana a la de los Whateley, fue su turno de escuchar en vez de hablar, pues Chauncey, el chico de Sally, que no dormía muy bien, había estado en la colina cerca de la casa de los Whateley y había regresado atropelladamente, aterrorizado tras echar una ojeada al lugar y a los pastos donde las vacas del señor Bishop habían estado toda la noche.

—Sí, señora Corey —la voz temblorosa de Sally sonó al otro lado del cable telefónico—. ¡Chauncey acaba de regresar corriendo y casi no podía hablar del miedo que tenía! Dice que la casa del Viejo Whateley está destrozada, con las vigas esparcidas por doquier como si hubiese sido dinamitada por dentro. Solamente queda el suelo, pero está cubierto por alguna especie de sustancia como brea que huele horrible y gotea por fuera sobre el suelo donde las maderas de los lados están destrozadas. Y también hay una especie de marcas horribles en el patio: marcas redondas mayores que la cabeza de un tonel y pegajosas con la misma sustancia que hay en la casa destruida. Chauncey dice que conduce hacia el pastizal, donde hay una gran franja aplastada más ancha que un granero y todos los muros están abatidos cada cual donde se ha caído por donde aquello ha pasado.

»Y él dice, dice él, señora Corey, que cuando fue a buscar las vacas de Seth, asustado como estaba, las encontró en los pastos de arriba, cerca del Salto del Diablo, y que estaban muy mal. La mitad del rebaño había desaparecido y a la otra mitad parecía que las hubiesen dejado secas de sangre, con marcas como las que tenía el ganado de los Whateley desde que nació el hijo negro de Lavinia. Seth ha ido a verlas ahora, ¡aunque juraría que no se atreverá a acercarse mucho a la casa del Brujo Whateley! Chauncey no se fijó bien hacia dónde llevan las grandes huellas de la hierba después de salir del pastizal, pero dice que cree que apuntan hacia el camino que va de la cañada al pueblo.

»Se lo aseguro, señora Corey, que hay algo ahí afuera que no debería estar suelto y, en mi opinión, el negro de Wilbur Whateley, que tuvo el mal fin que merecía, está detrás de todo esto. Ni siquiera era del todo humano, le digo yo siempre a todo el mundo, y creo que entre él y el Viejo Whateley debieron criar algo en aquella casa entablillada que ni siquiera era lo poco humano que era él. Siempre ha habido cosas ocultas alrededor de Dunwich, cosas vivas, que ni son humanas ni buenas para la gente.

»La tierra rugía anoche y, hacia el amanecer, Chauncey escuchó a los chotacabras chillar tan fuerte en la cañada de Cold Spring que ya no pudo dormir. Luego le pareció que oía otro sonido como distante hacia la casa del Brujo Whateley, una especie de desgarrar y romper de maderas, como si estuvieran abriendo completamente un palé o una caja grande. Entre esto y lo otro, no se volvió a dormir hasta el amanecer y, tan pronto como despuntó el día, fue hasta la casa de los Whateley a ver qué estaba pasando. ¡Y ha visto bastante, señora Corey, se lo puedo asegurar! Esto no señala nada bueno y creo que todos los hombres deberían juntarse y hacer algo. Estoy convencida de que algo horrible está merodeando por aquí, y siento que me ha llegado la hora, aunque solo Dios sabe de qué se trata.

»¿Le dijo su Luther hacia dónde llevaban las grandes huellas? ¿No? Bueno, señora Corey, si estaban de este lado del camino y no han llegado todavía a su casa, me imagino que deben conducir a la misma cañada. Yo siempre digo que el barranco de Cold Spring no es un lugar saludable ni decente. Los chotacabras y las luciérnagas de ese lugar nunca se han comportado como si fueran criaturas de Dios, y hay quien dice que se pueden escuchar cosas corriendo y hablando en el aire allí abajo, si se para uno en el lugar adecuado, entre la cascada rocosa y la Guarida del Oso.

Ese mediodía, tres cuartas partes de los hombres y muchachos de Dunwich hicieron una batida por los caminos y los prados entre las ruinas recientes de la granja Whateley y la cañada de Cold Spring, examinando con horror las grandes y monstruosas huellas, el mermado ganado de Bishop, las extrañas y malolientes ruinas de la casa, y la vegetación arrollada y aplastada de los campos y los bordes del camino. Lo que fuera que hubiese escapado y salido al mundo definitivamente había bajado al gran y siniestro barranco, pues todos los árboles y bancales estaban vencidos y rotos, y la maleza que colgaba sobre el precipicio había sido arrancada formando una gran avenida. Era como si una casa empujada por una avalancha se hubiese deslizado a través de la maleza enredada en la pendiente casi vertical. No se escuchaba ningún sonido desde abajo, sino solo un distante e indefinible hedor, y no es extraño que los hombres prefiriesen detenerse en el borde y discutir, antes que bajar y desafiar al desconocido horror ciclópeo en su guarida. Tres perros que iban con el grupo habían ladrado furiosamente al principio, pero ahora parecían acobardados y reticentes a acercarse a la cañada. Alguien llamó

a la redacción de noticias del *Aylesbury Transcript*, pero el editor, acostumbrado a las historias fantásticas de Dunwich, no hizo más que redactar un breve artículo humorístico sobre ello; un artículo que pronto reproduciría la *Associated Press*.

Aquella noche todo el mundo se quedó en casa y cada hogar y granero se barró tan firmemente como se pudo. Ni que decir tiene que no se dejó al ganado pastar fuera. Sobre las dos de la madrugada, un hedor inmundito y los salvajes ladridos de los perros despertaron a la familia de Elmer Frye, que vivía al borde este de la cañada de Cold Spring, y todos admitieron que pudieron escuchar alguna clase de siseo o chapoteo ahogado que venía de algún lugar del exterior. La señora Frye propuso telefonear a los vecinos y Elmer estaba a punto de acceder cuando un ruido de madera rompiéndose se interpuso en sus deliberaciones. Provenía, al parecer, del granero y lo siguió de inmediato el horrible chillar y cocear del ganado. Los perros babearon y se encogieron junto a los pies de la temerosa familia. Frye prendió una linterna llevado por la fuerza de la costumbre, pero sabía que sería su muerte si salía hacia la negrura del patio de la granja. Los niños y las mujeres gimoteaban, pero contenían sus gritos gracias a algún oscuro y vestigial instinto de conservación que les decía que sus vidas dependían de su silencio. Finalmente, los ruidos del ganado se apagaron hasta convertirse en un gemido lastimero, seguido de fuertes chasquidos, choques y estruendos. Los Frye, apretujados los unos contra los otros en la sala, no se atrevieron a moverse hasta que los últimos ecos se alejaron rumbo al barranco de Cold Spring. Luego, entre los funestos quejidos del establo y el demoníaco chillar de algunos chotacabras rezagados en la cañada, Selina Frye se tambaleó hacia el teléfono y comunicó como pudo las noticias de esta segunda fase del horror.

Al día siguiente, toda la región se encontraba presa del pánico, y grupos de gente intimidada y enmudecida acudieron al lugar donde el maligno suceso había ocurrido. Dos titánicos senderos de destrucción se extendían desde el barranco hasta la granja de los Frye; huellas monstruosas cubrían áreas de tierra desnuda y un lado del granero rojo se había desplomado por completo. Solo pudieron encontrar e identificar una cuarta parte del ganado. Algunas vacas estaban destrozadas en extraños fragmentos, y a las que sobrevivieron hubo que sacrificarlas. Earl Sawyer sugirió pedir auxilio a Aylesbury o a Arkham, pero otros arguyeron que sería inútil. El Viejo Zebulon Whateley, de una rama que oscilaba a medio camino entre la salud y la decadencia, hizo oscuras y alocadas sugerencias acerca de ritos que debieran practicarse en las cimas de las colinas. El anciano provenía de un linaje de profunda tradición y sus recuerdos de cánticos en los grandes círculos de piedra no estaban realmente conectados con Wilbur y su abuelo.

La oscuridad cayó de nuevo sobre la afligida región, demasiado pasiva como para organizar una defensa eficiente. En unos pocos casos, familias muy cercanas se juntaron para

vigilar en la penumbra bajo un mismo techo; pero, en general, solamente hubo una repetición de las barricadas de la noche anterior, y un gesto fútil e ineficaz de cargar mosquetones y dejar puntiagudas horquillas convenientemente a mano. Sin embargo, no ocurrió nada a excepción de algunos ruidos en las colinas y, cuando despuntó el día, hubo muchos que esperaron que el nuevo horror desaparecería tan repentinamente como había llegado. Hubo incluso algunos valientes que propusieron emprender una expedición ofensiva abajo en el barranco, aunque no se aventuraron a predicar con el ejemplo ante la todavía recelosa mayoría.

Cuando cayó de nuevo la noche, se barró todo de nuevo, aunque hubo menos apiñamiento de familias. Por la mañana, tanto los la casa de Frye como los de Seth Bishop informaron del nerviosismo de los perros y de vagos sonidos y olores procedentes de la lejanía, mientras que los primeros exploradores percibieron con horror un nuevo rastro de monstruosas marcas en el camino que contorneaba Sentinel Hill. Como antes, los lados del camino mostraban unas marcas de destrucción que indicaban el tamaño formidable del blasfemo horror, mientras que la forma de las huellas parecía sugerir un paso en dos direcciones, como si la montaña movediza hubiese venido del barranco de Cold Spring y regresado allí por el mismo camino. Al pie de la colina, una franja de diez metros de arbustos y matorrales aplastados llevaba abruptamente hacia arriba, y los exploradores profririeron un grito ahogado al ver que ni siquiera en los puntos más escarpados el camino desviaba su inexorable trayectoria. Fuese lo que fuera el horror, podía escalar un auténtico acantilado de roca casi absolutamente vertical; cuando los investigadores dieron la vuelta a la colina para llegar a la cima por rutas más seguras vieron que el rastro terminaba, o mejor dicho giraba, allí.

Era aquí donde los Whateley solían encender sus diabólicas fogatas y entonar sus ritos infernales, junto a la mesa

de piedra, durante la vigilia del primero de mayo y Todos los Santos. Ahora, aquella misma piedra formaba el centro de un vasto espacio destrozado por el horror montañoso, mientras que en su superficie ligeramente cóncava se encontraba un resto espeso y hediondo de la misma pegajosidad alquitranada que se pudo observar en el suelo de la destrozada granja de los Whateley cuando el horror escapó. Al parecer, el horror había descendido por una ruta idéntica a la del ascenso. Especular era inútil. La razón, la lógica y las ideas normales acerca de los motivos quedaban confundidas ante aquello. Solo el viejo Zebulon, que no se encontraba en aquel grupo, podría haber hecho justicia a la situación o sugerido una explicación plausible.

La noche del jueves empezó como las otras, pero terminó con mucha menor fortuna. Los chotacabras de la cañada habían chillado con una persistencia tan inusual que muchos ni siquiera pudieron dormir y, sobre las tres de la madrugada, todos los teléfonos sonaron estremecedoramente. Quiénes descolgaron el auricular escucharon una voz enloquecida de terror gritar «¡Ayuda, oh, Dios mío...!» y algunos creyeron oír un estruendo siguiendo el término de la exclamación. No hubo nada más. Nadie se atrevió a hacer nada, y nadie supo hasta la mañana de dónde provenía la llamada. Luego, aquellos que la habían escuchado llamaron a las demás líneas y descubrieron que los Frye eran los únicos que no respondían. La verdad se supo una hora más tarde, cuando un grupo de hombres armados reunidos a toda prisa marchó hacia la granja de los Frye, al principio de la cañada. Fue horrible, aunque no sorprendente. Había más franjas y pisadas monstruosas, pero ya no había ninguna casa. Se había derrumbado hacia adentro como una cáscara de huevo y no se pudo encontrar nada entre las ruinas, ni vivo ni muerto. Solamente una sustancia hedionda y pegajosa. La familia de Elmer Frye había sido borrada de la faz de Dunwich.

CAPÍTULO VIII.

Mientras tanto, una fase más serena del horror, aunque aún más poderosa en el plano espiritual, se había estado desatando oscuramente tras la puerta cerrada de una habitación llena de estantes en Arkham. El curioso diario manuscrito de Wilbur Whateley, entregado a la Universidad Miskatonic para su traducción, había causado mucha preocupación y desconcierto entre los expertos en idiomas, tanto antiguos como modernos; su alfabeto, a pesar de una semejanza general con el denso arábigo empleado en Mesopotamia, resultaba absolutamente desconocido para todas las autoridades en la materia. La conclusión final de los lingüistas fue que el texto representaba un alfabeto artificial, que daba la impresión de un código cifrado; aunque ninguno de los métodos de resolución criptográficos habituales parecía proporcionar ninguna pista, incluso cuando se aplicaban sobre la base de cualquier idioma que era concebible que el

escritor hubiese utilizado. A pesar de que resultaron absorbentes e interesantes y, en muchos casos, prometedores para la apertura de nuevas y terribles líneas de investigación entre los filósofos y los hombres de ciencia, los libros antiguos que se llevaron de los aposentos de Whateley no resultaron ser de ninguna ayuda en este caso. Uno de ellos, un pesado tomo con cierres metálicos, estaba escrito en otro alfabeto desconocido, que daba la impresión de ser un sánscrito mucho más antiguo que todos los conocidos. Finalmente, dejaron el viejo diario totalmente en manos del doctor Armitage, tanto por su peculiar interés en el caso Whateley, como por su amplia erudición lingüística y sus habilidades en las formulaciones místicas de la Antigüedad y la Edad Media.

Armitage suponía que el alfabeto podría ser algún sistema esotérico empleado por ciertas sectas prohibidas que

provenían de la antigüedad y que habían heredado muchas formas y tradiciones de los magos del mundo sarraceno. Aquella cuestión, no obstante, no le parecía vital, ya que resultaría innecesario conocer el origen de los símbolos si, como sospechaba, eran utilizados como código de un idioma moderno. El doctor creía que, considerando la gran cantidad de texto, el escritor apenas se hubiese molestado en hacer frente al problema adicional de utilizar otro idioma que el suyo, salvo quizás en fórmulas o encantamientos especiales. En consecuencia, encaró el manuscrito con la presunción de que la mayor parte estaba en inglés.

El doctor Armitage sabía, por los repetidos fracasos de sus colegas, que el acertijo era profundo y complejo, y que no había un método de solución simple que mereciera la pena probar. A lo largo de los últimos días de agosto, se armó con una recopilación de todos los tratados de criptografía que pudo encontrar, echando mano de todos los recursos de su propia biblioteca y pasando noche tras noche entre la sabiduría arcana de la *Poligraphia de Trithemius*, del *De Furtivis Literarum Notis* de Giambattista Porta, del *Traité des Chiffres* de De Vignèrere, del *Cryptomenyis Patefacta* de Falconer, de los tratados del siglo XVIII de Davy y Thicknesse, y de otras autoridades más contemporáneas tan sólidas como Blair, von Merten y los propios escritos del mismo Klüber. Y, con el tiempo, llegó a convencerse de que se enfrentaba a uno de aquellos criptogramas sutiles y muy ingeniosos, donde muchas listas de letras que se corresponden entre sí se alinean como una tabla de multiplicar y donde el mensaje está construido con palabras clave arbitrarias que solamente el iniciado conoce. Los eruditos más antiguos parecían resultar bastante más útiles que los modernos y Armitage concluyó que el código del manuscrito debía ser muy antiguo, sin duda transmitido de generación en generación a lo largo de una extensa línea de experimentadores místicos. Varias veces pareció acercarse a la luz, solamente para tener que retroceder ante algún obstáculo imprevisto. Al acercarse septiembre, las nubes empezaron a despejarse. Algunas letras, tal y como se utilizaban en algunas partes del manuscrito, surgían de manera definida e inconfundible; y se iba haciendo obvio que el texto estaba, en efecto, en inglés.

En la tarde del dos de septiembre cayó la última gran barrera y el doctor Armitage leyó por primera vez un pasaje entero de los anales de Wilbur Whateley. Se trataba en realidad de un diario, tal y como todos habían pensado, y estaba redactado en un estilo que mostraba claramente la mezcla de la erudición ocultista y la incultura general del extraño ser que lo había escrito. El primer pasaje largo que Armitage descifró, una entrada fechada el 26 de noviembre de 1916, resultó ser de lo más asombroso e inquietante. Estaba escrita, recordó, por un niño de tres años y medio que parecía tener doce o trece.

«Hoy aprender el Aklo para el Sabaoth —decía— que no gustó, por ser contestado desde la colina y no desde el aire.

Lo del piso de arriba va más adelante que yo de lo que había pensado que iría y no parece que tenga mucho cerebro terrestre. Le pegué un tiro a Jack, el collie de Elam Hutchin, cuando me fue a morder, y Elam dice que me mataba si me mordía. Yo creo que no. El abuelo me tuvo diciendo la fórmula Dho anoche, y yo creo que vi la ciudad interior entre los dos polos magnéticos. Tendré que ir a esos polos cuando la Tierra esté despejada, si no puedo comprender la fórmula Dho-Hna cuando la memorice. Los del aire me dijeron en el Sabbat que pasarán años antes de que pueda despejar la Tierra, y supongo que el abuelo estará muerto entonces, así que tendré que aprender todos los ángulos de los planos y todas las fórmulas entre el Yr y el Nhhgr. Los de fuera ayudarán, pero no pueden encarnarse sin sangre humana. Lo de arriba parece que tendrá el molde apropiado. Puedo verlo un poco cuando hago el signo de Voorish o le soplo el polvo de Ibn Ghazi, y está cerca como ellos en la víspera del primero de mayo sobre la Colina. La otra cara puede gastarse un poco. Me pregunto cómo me verá cuando la Tierra esté despejada y no haya seres terrestres en ella. El que vino con el Aklo Sabaoth dijo que podría transfigurarme porque hay mucho de afuera para trabajar.»

La mañana encontró al doctor Armitage cubierto de un sudor frío de terror y en un frenesí de despierta concentración. No había dejado el manuscrito en toda la noche, sino que había permanecido sentado ante el escritorio, bajo la luz eléctrica, pasando página tras página con manos temblorosas tan rápido como era capaz de descifrar el texto críptico. Había telefoneado nerviosamente a su mujer para avisarle que no iría a casa y cuando ella le trajo el desayuno apenas probó bocado. Se pasó aquel día entero leyendo, deteniéndose desesperadamente cada vez que era necesario volver a aplicar la compleja clave. Le llevaron también la comida y la cena, pero comió una porción mínima de cada una. Hacia la mitad de la noche siguiente se adormiló en la silla, pero pronto despertó, saliendo de una maraña de pesadillas casi tan aborrecibles como las verdades y las amenazas a la existencia humana que había descubierto.

En la mañana del 4 de septiembre el profesor Rice y el doctor Morgan insistieron en verle durante un rato y se marcharon temblando y con el rostro ceniciento. Esa noche se acostó, pero solamente consiguió dar cabezadas. Al día siguiente, un miércoles, regresó al manuscrito y empezó a tomar abundantes notas, tanto de los pasajes que estaba leyendo como de los que ya había descifrado con anterioridad. Durante la madrugada, durmió un poco en el sillón de su oficina, pero estaba trabajando de nuevo en el manuscrito antes del alba. Poco antes del mediodía, su médico, el doctor Hartwell, lo visitó e insistió en que dejara de trabajar. Armitage se negó sugiriendo que era de la mayor importancia para él completar la lectura del diario y prometiéndole una explicación a su debido tiempo. Esa tarde, justo al caer el crepúsculo, finalizó el terrible escrutinio y se echó hacia atrás, exhausto. Al traerle la cena, su mujer lo encontró en un estado semicomatoso; pero estaba lo suficientemente consciente

como para advertirle de que se apartara con un grito áspero cuando vio que recorría con la mirada las notas que él había tomado. Levantándose con debilidad, recogió los papeles garabateados y los guardó en un gran sobre sellado, que inmediatamente colocó en el bolsillo interior de su abrigo. Tuvo la fuerza suficiente como para llegar a su casa, pero necesitaba de forma tan evidente asistencia médica que llamaron de inmediato al doctor Hartwell. Mientras el médico lo ayudaba a acostarse, Armitage solo podía murmurar una y otra vez: «Pero, en nombre de Dios, ¿qué podemos hacer?»

El doctor Armitage durmió, aunque deliró durante algunos momentos al día siguiente. No dio explicaciones a Hartwell, pero en sus instantes de calma le comentó la necesidad de tener una prolongada reunión con Rice y Morgan. Sus devaneos más demenciales eran ciertamente alarmantes, incluyendo sus frenéticos ruegos de que se destruyese algo que se encontraba en una granja tapiada con tablas de madera, y sus fantásticas referencias a un plan para exterminar a toda forma de vida humana, animal y vegetal de la Tierra por parte de una terrible raza de seres más antigua, procedente de otra dimensión. Gritaba que el mundo estaba en peligro, que los Seres Antiguos deseaban arrasarlo y alejarlo del sistema solar y del cosmos material hacia otro plano o fase de la entidad de la que había salido en otro tiempo, hacía incontables millones de eones. En otras ocasiones pedía que le trajeran el aborrecible *Necronomicón* y la *Daemonolatrea* de Remigius, en los que esperaba encontrar alguna fórmula para eliminar el peligro que se había conjurado.

—¡Detenganlos, detenganlos! —gritaba—. ¡Los Whateley quieren dejarlos entrar y todavía les queda lo peor! Digan a Rice y a Morgan que debemos hacer algo. Habrá que ir a ciegas, pero yo sé cómo fabricar los polvos... No se alimenta desde el dos de agosto, cuando Wilbur encontró aquí la muerte y, a este paso...

Sin embargo, y a pesar de sus setenta y tres años, Armitage tenía un físico fuerte y pudo librarse del trastorno aquella noche mientras dormía sin llegar a tener verdadera fiebre. Despertó el viernes por la tarde, con la cabeza despejada, aunque templado por un temor que lo carcomía y por un tremendo sentido de la responsabilidad. El sábado por la tarde se sintió capaz de ir hasta la biblioteca y convocar a Rice y a Morgan a reunirse con él y, durante el resto de la tarde y de la noche, los tres hombres torturaron sus cerebros con las especulaciones más fantásticas y las discusiones más desesperadas.

Recurrieron a numerosos libros extraños y terribles, sacados de las estanterías y de los lugares donde algunos de ellos se guardaban a buen recaudo; copiaron diagramas y fórmulas con una prisa febril y en una abundancia desconcertante. No había el menor rastro de escepticismo. Los tres habían visto el cuerpo de Wilbur Whateley tendido en el suelo en una estancia de aquel mismo edificio y, después de aquello, ninguno de ellos podía sentirse ni remotamente inclinado a tratar el diario como el delirio de un loco.

Las opiniones estaban divididas sobre informar o no a la Policía Estatal de Massachusetts, a lo que por último se impuso la negativa. Algunas de las cosas involucradas en el asunto simplemente no podían ser creídas por quienes no habían visto las pruebas, como de hecho se hizo patente durante algunas de las investigaciones posteriores. El grupo se separó tarde por la noche sin haber trazado un plan definido, pero, durante todo el domingo, el doctor Armitage estuvo ocupado comparando fórmulas y mezclando componentes químicos que obtuvo del laboratorio de la universidad. Cuanto más reflexionaba acerca del diario infernal, más inclinado se sentía a dudar de la eficacia de ningún agente material a la hora de acabar con el ente que Wilbur Whateley había dejado tras él; el ente que amenazaba la Tierra y que, sin que Armitage lo supiera, emergería al cabo de unas pocas horas para convertirse en el memorable horror de Dunwich.

El lunes fue una repetición del domingo para el doctor Armitage, pues la tarea que llevaba a cabo requería de una infinidad de investigaciones y experimentos. Consultas posteriores al monstruoso diario provocaron varios cambios de planes y él sabía que, incluso en el último momento, permanecería aún un alto porcentaje de incertidumbre. Para el martes ya había trazado una línea de acción definida y creía que podía intentar viajar a Dunwich en una semana. Entonces, aquel miércoles, llegó la gran conmoción. Perdido en un rincón oscuro del *Arkham Advertiser* había un pequeño artículo gracioso de la Associated Press que contaba que el whisky de contrabando de Dunwich había provocado el alzamiento de un monstruo capaz de batir todos los récords. Medio apabullado, Armitage atinó solamente a telefonar a Rice y a Morgan. Discutieron hasta bien entrada la noche y, al día siguiente, se lanzaron apresurados a hacer los preparativos pertinentes para el viaje. Armitage sabía que iba a interferir con poderes terribles, pero comprendía que no había otra manera de anular la intromisión todavía más profunda y maligna que otros habían llevado a cabo antes que él.

CAPÍTULO IX.

El viernes por la mañana, Armitage, Rice y Morgan partieron en automóvil hacia Dunwich, llegando a la aldea cerca de la una de la tarde. El día era agradable pero, incluso bajo la más brillante luz del sol, una especie de calmado temor y augurio parecía cernerse sobre las colinas

extrañamente redondeadas y los barrancos profundos y sombríos de la afligida región. De vez en cuando podía verse, recortado contra el cielo, un lúgubre círculo de piedras sobre la cima de alguna montaña. Por el aire de mudo pavor en el almacén de Osborn, los hombres supieron que algo espantoso

había ocurrido y pronto se enteraron de la aniquilación de la casa y la familia de Elmer Frye. A lo largo de aquella tarde recorrieron los alrededores de Dunwich, interrogando a los oriundos del lugar acerca de todo cuanto había ocurrido y observando en persona, con crecientes punzadas de horror, las desgraciadas ruinas de los Frye con sus persistentes restos de viscosidad pegajosa, las impías huellas en el patio de la granja de los Frye, el ganado maltrecho de Seth Bishop y las enormes avenidas de vegetación aplastada en varios lugares. El sendero que subía y bajaba de Sentinel Hill le pareció a Armitage de cataclísmico significado y se quedó mirando durante largo rato el siniestro altar de piedra de la cumbre.

Finalmente los visitantes, advertidos de que una partida de policías estatales había llegado esa mañana desde Aylesbury en respuesta a los primeros informes telefónicos sobre la tragedia de los Frye, decidieron encontrarse con los agentes y cotejar notas hasta donde pudieran. Descubrieron, sin embargo, que era más fácil planear aquello que llevarlo a cabo, ya que no pudieron encontrar rastros de la partida por ningún lugar. Habían llegado cinco en un automóvil, pero este estaba abandonado cerca de las ruinas del patio de la granja de los Frye. Los lugareños, que habían hablado con los policías, parecieron al principio tan perplejos como Armitage y sus compañeros. Luego, el viejo Sam Hutchins cayó en algo y empalideció, le dio un leve codazo a Fred Farr y señaló la húmeda y profunda hondonada que se abría cerca de donde se encontraban.

—Dios mío —jadeó—. Les dije que no bajaran al barranco y nunca pensé que nadie lo haría con esas huellas, ese olor y los chotacabras chillando allá abajo en la oscuridad en pleno mediodía...

Un escalofrío sacudió tanto a los oriundos del lugar como a los visitantes y cada oído pareció aguzado en una especie de escucha instintiva e inconsciente. Ahora que había dado con el horror y su monstruosa obra, Armitage temblaba con la responsabilidad que recaía sobre él. Pronto caería la noche y era entonces cuando la montañosa blasfemia emprendía su espeluznante curso. *Negotium perambulans in tenebris...* El viejo bibliotecario ensayó la fórmula que había memorizado, mientras estrujaba el papel que contenía la fórmula alternativa que no había memorizado. Comprobó que su linterna funcionaba. A su lado, Rice sacó de una valija un pulverizador metálico de los que se usan para fumigar insectos, mientras que Morgan desembalaba el rifle de caza mayor en el que confiaba a pesar de las advertencias de sus colegas sobre la incapacidad de cualquier arma material para ayudarles.

Tras haber leído el aborrecible diario, Armitage conocía dolorosamente bien qué tipo de manifestación cabía esperar; pero no quería aumentar el temor de la gente de Dunwich dando ningún indicio o clave. Esperaba poder vencerlo sin revelar al mundo qué espantoso monstruo se había desatado. Al hacerse más densas las sombras, los lugareños empezaron a dispersarse hacia sus hogares, ansiosos de encerrarse

dentro a pesar de la evidencia de todos cerrojos y cerraduras de los hombres resultaban inútiles ante una fuerza que podía doblegar árboles y romper casas a voluntad. Agitaron la cabeza ante el plan del visitante de montar guardia frente a las ruinas de la granja de los Frye, cerca del barranco, y cuando partieron tenían pocas expectativas de volver a ver a aquellos vigilantes.

Hubo estruendos bajo las colinas, esa noche, y los chotacabras chillaron amenazadoramente. De vez en cuando, el viento que trepaba desde el fondo de la cañada de Cold Spring aportaba un matiz de hedor inefable al aire pesado de la noche; una pestilencia que los tres vigilantes habían oído en otra ocasión, cuando estuvieron ante una cosa agonizante que durante quince años y medio había pasado por un ser humano. Pero el horror que buscaban no apareció. Lo que fuera que estuviese en el barranco se estaba tomando su tiempo y Armitage dijo a sus colegas que sería un suicidio intentar atacarlo en la oscuridad.

La mañana llegó pálida y los sonidos de la noche cesaron. Era un día gris, lúgubre, con ráfagas de lluvia esporádicas, y nubes cada vez más densas parecían apilarse hacia el noroeste, más allá de las colinas. Los hombres de Arkham no sabían qué hacer. Al buscar refugio de la lluvia que arreciaba bajo uno de los pocos cobertizos de Frye que aún se mantenía intacto, discutieron sobre la conveniencia de esperar o de pasar a la ofensiva y bajar al barranco en busca de su innombrable y monstruosa presa. El aguacero cobró fuerza y truenos distantes resonaron hacia el horizonte. Los relámpagos temblaron en el cielo y, después, un rayo bifurcado restalló muy cerca, como si fuera a descender hacia el propio barranco maldito. El cielo oscureció notablemente y los tres vigilantes esperaron que la tormenta fuera breve y violenta, y que el cielo se despejara pronto.

Aún estaba horriblemente oscuro cuando, no más de una hora después, una confusión babélica de voces se dejó oír bajando por el camino. Al momento vieron aparecer un temeroso grupo de más de una docena de hombres, que corrían, gritaban y gimoteaban histéricamente. Uno de los que iba a la cabeza comenzó a sollozar entre palabras y los hombres de Arkham se sobresaltaron con violencia cuando su discurso cobró coherencia.

—¡Oh, Dios mío, Dios mío! —exclamaba atropelladamente—. ¡Está suelto de nuevo y esta vez de día! ¡Está aquí afuera... está aquí afuera y se mueve en este mismo instante, y solo el Señor sabe cuándo caerá sobre nosotros!

El que hablaba jadeó hasta callarse, pero otro retomó el mensaje.

—No hace una hora Zeb Whateley, aquí presente, oyó sonar el teléfono y era la señora Corey, la mujer de George, que vive abajo, en el cruce. Dijo que Luther, el chico que les hace de peón, estaba fuera alejando el ganado de la tormenta

después del gran rayo, cuando vio a todos los árboles doblegarse en la boca del barranco, en el lado opuesto a donde estaba, y olió el mismo olor atroz que percibió cuando descubrió las grandes huellas, el otro lunes por la mañana. Y ella dijo que el chico dice que había un sonido de deslizarse y succionar, en nada parecido al que pueden hacer los árboles y los matorrales derribados, y que de repente los árboles al costado del camino empezaron a inclinarse hacia un lado y hubo un tremendo pateo y chapoteo en el barro. Pero mire que Luther no vio absolutamente nada, sino solamente los árboles y la maleza doblegarse.

»Luego, más adelante, donde el arroyo de Bishop pasa bajo el camino, oyó un espantoso crujir y chasquear en el puente, y dice que pudo distinguir el sonido de madera que empezaba a partirse y astillarse. Y durante todo este tiempo siguió sin ver nada, solo los árboles y arbustos doblándose. Y cuando el sonido deslizante se alejó mucho por el camino, hacia la granja del Brujo Whateley y Sentinel Hill, Luther tuvo el valor de acercarse hasta el sitio donde había escuchado los ruidos y mirar el suelo. Era todo barro y agua y el cielo estaba oscuro y la lluvia estaba borrando todas las huellas tan rápido como podía; pero en la boca del barranco, donde los árboles se habían movido, aún se veían algunas de las horribles huellas, grandes como barriles, como las que había visto el lunes.

En ese momento lo interrumpió excitadamente el hombre que había hablado primero.

—Pero *eso* no es el problema ahora: es solo el comienzo. Aquí Zeb estaba llamando a la gente y todos estaban escuchando cuando una llamada de la casa de Seth Bishop lo interrumpió. Su ama de llaves, Sally, hablaba desesperadamente. Acababa de ver los árboles doblegándose junto al camino, y afirmaba que había un sonido acolchado, como el de un elefante resoplando y caminando y avanzando hacia la casa. Luego se detuvo y habló de un olor tremendo, y dice que su chico, Chauncey, estaba gritando que era igual al que había oído en las ruinas de los Whateley el lunes por la mañana. Y los perros ladraban y gemían horriblemente.

»Luego soltó un grito terrible y dice que el cobertizo del final del camino acababa de derrumbarse hacia adentro como si lo hubiera destrozado la tormenta, solo que el viento no tenía la fuerza suficiente para hacerlo. Todo el mundo escuchaba y pudimos oír el jadeo de muchas personas a través del auricular. De repente, Sally volvió a gritar y dice que la cerca que había ante el patio acababa de derrumbarse, aunque no veían ninguna señal de lo que lo había provocado. Después todos pudimos oír por el teléfono a Chauncey y al viejo Seth Bishop aullando, y Sally estaba chillando que algo pesado había embestido la casa: no un rayo ni nada por el estilo, sino algo muy pesado que había golpeado la fachada y que seguía lanzándose una y otra vez contra la casa, aunque no se podía ver nada por las ventanas. Y entonces... y entonces...

El terror se acentuó en todos los rostros y Armitage, alterado como estaba, apenas tuvo la suficiente presencia de ánimo como para instar al hombre a proseguir.

—Y entonces... Sally, ella, aulló: «Socorro, la casa se está derrumbando» ... y por la línea pudimos oír un terrible estruendo y un espantoso coro de gritos... justo como cuando la casa de Elmer Frye fue destruida, solo que peor...

El hombre hizo una pausa y otro del grupo siguió por él.

—Eso fue todo. No hubo ni un sonido, ni un chillido en el teléfono después de eso. Solo silencio. Los que habíamos estado escuchando salimos en los automóviles y las carretas y reunimos en la granja de Corey a todos los hombres físicamente capaces que pudimos encontrar, y hemos venido aquí a ver qué piensan ustedes que es mejor que hagamos. Lo que yo creo es que el Señor nos juzga por nuestras iniquidades y que ningún mortal se salvará.

Armitage vio que había llegado el momento de pasar a la acción y habló con decisión al tembloroso grupo de campesinos aterrados.

—Debemos seguirlo, muchachos —dijo, tratando de que su voz sonara tan reconfortante como fuera posible—. Creo que existe una posibilidad de acabar con esto. Todos ustedes saben que los Whateley eran brujos; pues bien, esta cosa es un producto de la brujería y debe ser eliminada con los mismos medios. He leído el diario de Wilbur Whateley y algunos de los libros antiguos que él acostumbraba leer; y creo saber qué clase de conjuro hay que recitar para hacer desaparecer esta cosa. Desde luego, no puedo estar seguro, pero creo que debemos arriesgarnos. Es invisible, como yo suponía, pero en este pulverizador de gran alcance hay un polvo que puede hacerlo aparecer por un segundo. Lo pondremos a prueba más tarde. Es un ser demasiado terrible para vivir, pero no es tan malo como Wilbur le hubiese permitido ser, si aún estuviera vivo. Ustedes no sabrán nunca de lo que se ha librado el mundo. Ahora, solo debemos luchar contra esa cosa y no puede multiplicarse. No obstante, sí puede hacer mucho daño, así que no podemos dudar a la hora de librar a la comunidad de él.

»Debemos seguirlo y el modo de empezar es dirigirnos al sitio que acaba de destruir. Que alguien nos guíe: no conozco muy bien sus caminos, pero supongo que hay un atajo que podemos tomar. ¿Estamos de acuerdo?

Los hombres vacilaron por un momento y luego Earl Sawyer habló con suavidad, señalando con un dedo mugriento a través de la lluvia que iba cesando paulatinamente.

—Supongo que pueden llegar a casa de Seth Bishop con mayor rapidez cortando por el prado de abajo, pasando el arroyo por el vado y subiendo por las cosechas de Carrier y la arboleda que está un poco más allá. Así saldrán a la parte

de arriba del camino, que está cerca de casa de Seth, hacia al otro lado.

Armitage empezó a caminar con Rice y Morgan en la dirección indicada, y la mayoría de los lugareños los siguieron lentamente. El cielo se estaba despejando y había señales de que la tormenta se alejaba. Cuando Armitage tomó sin darse cuenta una dirección equivocada, Joe Osborn se lo advirtió y se adelantó para guiarlos. El coraje y la confianza crecían, aunque la luz crepuscular de la colina boscosa casi perpendicular, que se encontraba hacia el final del atajo y entre cuyos antiguos y fantásticos árboles tuvieron que trepar casi como por una escala, puso a prueba aquellas cualidades.

Al cabo fueron a dar a un camino embarrado, para encontrarse con que el sol estaba saliendo. Se encontraban un corto trecho por detrás de la granja de Seth Bishop, pero los árboles torcidos y las huellas espantosamente inconfundibles mostraban qué había pasado por allí. Se detuvieron apenas unos segundos en revisar las ruinas más allá de la curva. Era una réplica exacta del incidente en casa de los Frye, y tampoco allí encontraron nada vivo o muerto en ninguna de las cáscaras desmoronadas en las que se habían convertido la casa y el granero de los Bishop. Nadie quería quedarse en medio del hedor y la viscosidad pegajosa, aunque todos se volvieron instintivamente hacia la línea de horribles huellas que iban hacia la derruida granja de los Whateley y las laderas coronadas por el altar de Sentinel Hill.

Al pasar junto a la morada de Wilbur Whateley, los hombres se estremecieron de manera evidente y, una vez más,

pareció que la vacilación se mezclara con su coraje. Perseguir algo tan grande como una casa, que no podían ver pero que tenía toda la malevolencia impía de un demonio no era cuestión de broma. Al lado opuesto de la falda de Sentinel Hill, las huellas abandonaban el camino y había más vegetación torcida y aplastada, visible a lo largo de la ancha franja que marcaba la ruta por la que el monstruo había subido y bajado antes de la cumbre.

Armitage extrajo de su bolsillo un pequeño catalejo de considerable alcance y escudriñó la empinada ladera verde de la colina. Luego le tendió el instrumento a Morgan, que tenía mejor vista. Tras un momento de observación, Morgan lanzó un grito agudo y le pasó el catalejo a Earl Sawyer, señalando cierto punto de la pendiente con el dedo. Sawyer, tan torpe como cualquiera que no esté acostumbrado a utilizar instrumentos ópticos, lo tanteó un rato sin resultado, pero al fin enfocó las lentes con ayuda de Armitage. Cuando lo logró, su grito fue menos contenido que el de Morgan.

—¡Por Dios todopoderoso! ¡La hierba y los arbustos se mueven! ¡Está subiendo, lentamente, arrastrándose hacia la cima en este preciso momento, solo el cielo sabe para qué! El germen del pánico pareció cundir entre la partida de búsqueda. Una cosa era perseguir a aquel ente innombrable y otra muy distinta encontrarlo. Los conjuros podían ser eficaces, pero ¿y si no lo eran? Algunas voces empezaron a interrogar a Armitage sobre lo que sabía de aquel ser y ninguna respuesta pareció satisfacerlas. Todo el mundo parecía sentirse muy cerca de estados de la Naturaleza y del ser completamente prohibidos y del todo ajenos a una experiencia humana cuerda.

CAPÍTULO X.

Al final, los tres hombres de Arkham —el anciano de barba blanca que era el doctor Armitage, el robusto y canoso profesor Rice y el delgado y algo más joven doctor Morgan— subieron solos a la montaña. Tras muchas y pacientes instrucciones sobre el enfoque y el funcionamiento del catalejo, se lo dejaron al asustado grupo que se quedó en el camino, y mientras trepaban eran observados con cuidado por quienes se iban pasando el aparato. Subir resultó una tarea difícil y Armitage necesitó ayuda en más de una ocasión. Muy por encima del esforzado grupo, el terreno aplastado temblaba mientras el ser infernal responsable de ello pasaba una y otra vez sobre él, con paciencia de caracol. Después se hizo evidente que los perseguidores ganaban terreno.

Curtis Whateley, de la rama no decadente de la familia, sostenía el catalejo cuando el grupo de Arkham se desvió radicalmente de la franja. Curtis dijo a los demás que, sin duda, los hombres estaban tratando de llegar a un pico secundario que dominaba la franja en un punto que se encontrara bastante más adelante del sitio donde ahora se aplastaban los matorrales. Fue una deducción realmente acertada: pudieron

ver cómo el trío llegaba a la elevación menor solo un poco después de que la abominación invisible hubiera pasado.

Entonces Wesley Corey, que había tomado el catalejo, exclamó que Armitage estaba preparando el pulverizador que llevaba Rice y que algo debía estar a punto de suceder. El grupo se movió inquieto al recordar que el pulverizador debía darle al horror invisible un momento de visibilidad. Dos o tres hombres cerraron los ojos, pero Curtis Whateley arrebató de nuevo el catalejo y forzó la vista al máximo. Vio que Rice, desde el punto aventajado en que se encontraba el grupo por encima y detrás del ser, tenía una excelente oportunidad de dispersar aquel potente polvo de efectos prodigiosos.

Quienes no tenían el catalejo vieron durante solo un instante una nube gris, una nube con el tamaño aproximado de un edificio medianamente grande, cerca de la cima de la montaña. Curtis, que tenía el instrumento, lo dejó caer en el barro profundo del camino con un chillido penetrante. Se tambaleó y se habría desmoronado sobre el suelo si otros dos o tres

compañeros no lo hubieran agarrado a tiempo. Todo cuanto pudo hacer fue gimotear un casi inaudible:

—¡Oh, oh, por Dios Todopoderoso... *eso... eso...*!

Hubo un pandemónium de preguntas, y solo Henry Wheeler pensó en rescatar el catalejo caído y limpiarle el barro. Curtis se encontraba más allá de cualquier posibilidad de coherencia y ni siquiera lograba dar respuestas aisladas.

—Más grande que un granero... todo de cuerdas retorciéndose... con la forma como de un huevo de gallina más grande que cualquier cosa, con docenas de patas como toneles que se cierran al caminar... no tiene nada sólido: todo es como gelatina, y hecho de cuerdas separadas que se retuercen muy apretadas... grandes ojos saltones por todas partes... diez o veinte bocas o trompas sobresaliendo a lo largo de los costados, grandes como tubos de chimenea, moviéndose y abriéndose y cerrándose... todo gris, con algo así como anillos azules o púrpuras... ¡y por Dios... *ese medio rostro en lo más alto...*!

Este recuerdo final, cualquiera que fuese, resultó demasiado para el pobre Curtis, que se desmayó por completo antes de poder decir nada más. Fred Farr y Will Hutchins lo llevaron a un lado del camino y lo tendieron sobre la hierba húmeda. Henry Wheeler, temblando, enfocó el catalejo que había rescatado hacia la montaña para ver qué podía atisbar. A través de la lente era posible discernir tres pequeñas siluetas que, al parecer, corrían hacia la cima tan rápido como se lo permitía la abrupta pendiente. Solo eso, nada más. Después, todos percibieron un ruido extraño e intempestivo en lo profundo del valle de atrás, e incluso en la maleza de Sentinel Hill. Era el chillido de incontables chotacabras, y en su coro agudo parecía esconderse una nota de tensa y maligna expectación.

Earl Sawyer tomó entonces el catalejo e informó que las tres siluetas estaban en lo más alto de la colina, prácticamente al mismo nivel que el altar de piedra, aunque a una distancia considerable de aquel. Dijo que una figura parecía estar alzando las manos por encima de la cabeza a intervalos rítmicos, y mientras Sawyer estaba mencionando aquella circunstancia, el grupo pareció oír un sonido tenue, casi musical, que procedía de lejos, como si un cántico en voz alta acompañase los gestos. La silueta extraña en aquella cima remota debía de ser un espectáculo infinitamente grotesco e impresionante, pero ningún observador contaba con el ánimo apropiado para la contemplación estética.

—Supongo que está pronunciando el conjuro —susurró Wheeler mientras le arrebatava el catalejo. Los chotacabras chillaban enloquecidamente y con un ritmo irregularmente singular muy distinto al del ritual visible.

De pronto, la luz del sol pareció disminuir sin la intervención visible de ninguna nube. Era un fenómeno muy peculiar y todos lo notaron con claridad. Un estruendo considerable

pareció fraguarse bajo las colinas, mezclándose de forma extraña con un fragor concordante que provenía claramente del cielo. Un relámpago centelleó en lo alto y el grupo de hombres perplejos buscó en vano indicios de tormenta. El cántico de los hombres de Arkham se volvió ahora inconfundible y Wheeler vio por el catalejo que estaban alzando los brazos al ritmo del conjuro. Desde alguna granja remota llegaba el frenético ladrido de los perros.

El cambio en la calidad de la luz diurna se hizo más patente y el grupo miró perplejo al horizonte. Una oscuridad purpúrea, nacida nada menos que del ahondamiento espectral del azul del cielo, sofocaba las rugientes colinas. Entonces el relámpago volvió a restallar, un poco más brillante que antes, y el grupo creyó ver que había dibujado cierta neblina alrededor del altar de piedra en la lejanía. Sin embargo, nadie había estado usando el catalejo en ese instante. Los chotacabras continuaban emitiendo su latido irregular y los hombres de Dunwich se prepararon tensamente contra cierta amenaza imponderable que parecía saturar la atmósfera.

Sin ninguna advertencia llegaron aquellos sonidos vocales profundos, cascados, roncacos, que nunca abandonarían la memoria de aquel afligido grupo de hombres que los oyeron. No habían nacido de ninguna garganta humana, pues los órganos del hombre no pueden producir semejantes perversiones acústicas. Más bien habría podido decirse que provenían del propio infierno, de no ser porque su origen era, inconfundiblemente, el altar de piedra de la cima. Es casi un error llamarlos *sonidos*, dado que gran parte de su horrendo timbre de contrabajo hablaba a difusos estados de conciencia y terror mucho más sutiles que los que capta el oído; sin embargo, había que hacerlo, porque la forma que adoptaban era, indudable aunque vagamente, la de palabras semiarticuladas. Eran intensos, tan intensos como los rugidos y los truenos sobre los que resonaba, aunque no provenían de ningún ser visible. Y dado que la imaginación puede sugerir cualquier fuente conjetural en el mundo de los seres invisibles, el grupo apiñado en la base de la montaña se apretó aún más y se encogió como quien espera un golpe.

—*Ygnaiih... ygnaiih... thflthkh'ngba... Yag-Shothoth...*
—resonaba el horrendo graznido del espacio exterior—.
Y'btlnk... h'ehye n'grkdl'lh...

El impulso de hablar pareció flaquear en aquel momento, como si se estuviera librando alguna pavorosa lucha espiritual. Wheeler forzó la mirada a través del catalejo, pero solamente vio a las tres grotescas siluetas humanas sobre la cima, todas moviendo los brazos furiosamente en gestos extraños mientras el conjuro se acercaba a su culminación. ¿De qué negros avernos aqueróticos de miedo o sentimiento, de qué abismos nunca sondeados de conciencia extra-cósmica o herencia oscura y latente en el tiempo, procedían aquellos graznidos atronadores y semiarticulados? Pronto empezaron

a adquirir renovada fuerza y coherencia mientras aumentaba su cruel, completo y definitivo frenesí.

—*Eh-y-ya-yahaah... e'yayayaaaa... ngh'aaa... ngh'aa... h'yuh...* ¡AYUDA! ¡AYUDA!... ¡Pp-pp-pp... PADRE! ¡PADRE! ¡YOG-SOTHOTH!

Pero eso fue todo. El grupo pálido del camino, aún tambaleante ante las sílabas *indiscutiblemente inglesas* que habían brotado densa y atronadoramente del frenético vacío junto al estremecedor altar de piedra, nunca oíría esas sílabas de nuevo. En vez de ello, saltaron con violencia ante el terrorífico estruendo que pareció desgarrar las colinas; el tronar ensordecedor y cataclísmico, cuya fuente, fuese en las entrañas de la Tierra o en el cielo, no pudo identificar ninguno de los oyentes. Un solo relámpago restalló desde el céntipúrpura hasta el altar de piedra y una gran marea de fuerza invisible y hedor indescriptible barrió toda la zona desde la colina. Árboles, hierba y arbustos fueron azotados con furia y el atemorizado grupo al pie de la montaña, debilitado por el hedor letal que parecía estar a punto de asfixiarlos, estaba casi desvanecido. Los perros aullaron a lo lejos, la hierba y el follaje verdes se marchitaron hasta adquirir un curioso, enfermizo tono amarillo grisáceo, y sobre el campo y el bosque quedaron dispersos los cadáveres de los chotacabras.

El hedor se dispersó con rapidez, pero la vegetación nunca se recuperó. Hasta el día de hoy hay algo extraño e impío en la vegetación de esa espantosa colina y a su alrededor. Curtis Whateley estaba recobrando la conciencia cuando los hombres de Arkham descendieron lentamente de la montaña bajo los rayos del sol, una vez más brillante y límpido. Su gesto era severo y silencioso, y parecían sacudidos por recuerdos y reflexiones aún más terribles que las que habían reducido al grupo de lugareños a un estado de tembloroso acobardamiento. Como respuesta a un montón de preguntas, se limitaron a sacudir la cabeza y reafirmar un hecho vital.

—La cosa se ha ido para siempre —dijo Armitage—. Ha sido dividida en lo que la engendró en un origen y no puede volver a existir. Era una imposibilidad en un mundo normal. Solo una muy ínfima fracción era materia tal como la conocemos. Era como su padre: y en su mayor parte ha regresado a él, a cierto reino o dimensión indeterminados fuera de nuestro universo material; cierto abismo impreciso del que solo pudieron haberlo convocado por un momento sobre las colinas los ritos más malditos de la blasfemia humana.

Hubo un breve silencio y en esa pausa los desconcertados sentidos del pobre Curtis Whateley comenzaron a hilvanarse en una especie de continuidad, de manera que se llevó las manos a la cabeza con un lamento. El recuerdo pareció proseguir donde se había interrumpido y el horror de la visión que lo había postrado cayó de nuevo sobre él.

—Oh, oh, Dios mío, esa media cara... esa media cara encima... esa cara de ojos rojos y pelo quebradizo y albino,

sin mentón, como los Whateley... Era como un pulpo, un ciempiés, algún tipo de araña, pero tenía un rostro humano a medio formar encima y parecía el del Brujo Whateley, solo que tenía metros y metros de ancho...

Se detuvo, exhausto, mientras todo el grupo de lugareños lo miraba con un asombro que aún no había cristalizado en auténtico terror. Solo el viejo Zebulon Whateley, que recordaba al azar cosas antiguas pero que había estado en silencio hasta entonces, habló en voz alta.

—Fue hace quince años —divagó—. Oí decir al Viejo Whateley cómo algún día oiríamos al chico de Lavinia pronunciando el nombre del padre desde lo alto de Sentinel Hill...

Pero Joe Osborn lo interrumpió para volver a interrogar a los hombres de Arkham.

—¿Qué era, de todas maneras, y cómo hizo el joven Brujo Whateley para llamarlo desde el lugar del que procedía?

Armitage eligió las palabras con sumo cuidado.

—Era... bueno, era sobre todo una especie de fuerza que no pertenece a nuestra parte del espacio; una especie de fuerza que actúa y crece y se forma mediante leyes distintas a las de nuestra Naturaleza. No tenemos derecho a convocar tales cosas desde el exterior y solo la gente realmente malvada y las sectas realmente malvadas intentan hacerlo alguna vez. Había algo de ello en el propio Wilbur Whateley; lo bastante como para convertirlo en un monstruo demoníaco y precoz, y para hacer de su muerte un espectáculo terrible. Voy a quemar su diario maldito y, si son ustedes sensatos, dinamitarán ese altar de piedra de allá arriba y derribarán todos los anillos de rocas erguidos sobre las demás colinas. Cosas como esas atraeron a los seres que tanto querían los Whateley, los seres a que ellos iban a dar entrada y a hacer tangibles para aniquilar a la raza humana y arrastrar a la Tierra a algún indescriptible lugar para algún propósito innombrable.

»Pero en cuanto a este ser que acabamos de devolver a su lugar de origen: los Whateley lo criaron para desempeñar un papel terrible en los eventos que iban a ocurrir. Creció rápido y grande por la misma razón que Wilbur creció rápido y grande, pero lo aventajó porque había una mayor proporción de *exterioridad* en él. No necesitan preguntarse cómo pudo convocarlo Wilbur desde el aire. No lo convocó. *Era su hermano gemelo, solo que se parecía bastante más a su padre que él.*

La más demoníaca de todas las conmociones es aquella provocada por lo rotundamente inesperado y lo grotescamente increíble. Ningún terror que haya experimentado antes podría compararse con lo que vi en ese momento; con las extrañas maravillas que esa visión traía consigo.

—H. P. Lovecraft, «El intruso»

Creación de investigadores

Capítulo Tres





ACERCA DE ESTE CAPÍTULO

EN LA LLAMADA DE CTHULHU, LOS JUGADORES ASUMEN el papel de un investigador, alguien cuya misión consiste en desenterrar secretos ocultos, descubrir lugares olvidados y, armado con un conocimiento que ningún hombre debería poseer, enfrentarse a los espeluznantes horrores de los Mitos de Cthulhu.

Los investigadores trabajan en equipo, y pueden ser de procedencias y ocupaciones muy variadas, ya que todas ellas aportarán ciertos conocimientos al grupo. Juntos, unidos en camaradería y con un propósito común, os mantendréis firmes ante la oscuridad que se avecina.

Este capítulo proporciona las reglas para crear los personajes investigadores. Al final de este capítulo también podrás encontrar algunos métodos alternativos para la creación de investigadores. En las páginas 60-61 hallarás un resumen muy útil que te servirá de referencia rápida.

Antes de tirar los dados

Detrás de las características y habilidades de cada investigador está tu imaginación. Antes de que empieces a tirar los dados deberías hablar con el Guardián y pedirle consejo sobre cómo crear un investigador apropiado para la aventura que vais a jugar. El Guardián puede imponer ciertas limitaciones, como las profesiones que puedes elegir, o puede dejarlo completamente a tu libre elección.

LOS ASPECTOS CLAVE QUE DEBERÍAS TENER EN CUENTA SON

- ⑦ La época o la fecha en la que tiene lugar la aventura.
- ⑦ El lugar o el país donde se sitúa la aventura.
- ⑦ La premisa inicial o el punto de partida de la aventura.
- ⑦ ¿Recomienda el Guardián alguna ocupación en particular?
- ⑦ Sugerencias sobre cómo podrían haberse conocido los investigadores.

El Guardián podría darte mucha o muy poca información sobre la aventura. Presta atención a lo que se diga y pregunta las dudas que puedas tener. Una vez tengas una idea para crear un investigador, coméntasela a tu Guardián para que te dé su aprobación.

A no ser que el Guardián diga lo contrario, es buena idea hablar con los otros jugadores y compartir impresiones. Esta conversación puede servir para estimular la imaginación y crear vínculos entre los investigadores, ayudándolos a crear una combinación adecuada de personajes jugadores.

Cuanto mayor sea el vínculo entre tu investigador y la premisa inicial de la aventura del Guardián, mejor. Considera como responsabilidad tuya el integrar a tu investigador en la aventura o campaña del Guardián. Si el Guardián dice que los

Anotar las cifras en la hoja de personaje

Cuando anotes los valores de las características en la hoja de personaje, podría serte útil apuntar las puntuaciones originales (el número que obtuviste al tirar los dados de seis caras) en la casilla de «la quinta parte»; después multiplicar esa cifra por cinco y anotar dicho número en la casilla de la característica; y, por último, dividir el valor total entre dos y anotar el resultado en la casilla de «mitad», redondeando hacia abajo si fuera necesario. Aunque parezca que lo estás haciendo al revés, en la práctica verás que tiene sentido y que esto puede acelerar el proceso. Opcionalmente, utiliza la **Tabla de referencia rápida** de la página 59.

personajes van a ser contratados para llevar a cabo una investigación, plantéate crear un investigador al que le haga falta el dinero. Opcionalmente, el Guardián podría plantear que la partida comienza con la investigación de un asesinato, por lo que cabría preguntarle si la víctima podría ser el hermano de tu investigador o un amigo íntimo. Si la premisa exige que vuestros investigadores formen parte de un equipo de académicos que acuden a una conferencia, tal vez tu personaje podría ser uno de los ponentes. Hacer que tu investigador sea más relevante en la historia y crear un «gancho» más potente mejorará la partida.

El Guardián proporcionará una trama interesante, pero no tiene por qué saber lo que captará tu atención y te tocará la fibra como jugador. Es más probable que cualquier vínculo que crees entre tu investigador y la trama albergue una mayor resonancia emocional que cualquier cosa que pueda ofrecer el Guardián.

Aunque el Guardián sea incapaz de presentar una premisa convincente todavía puedes crear algunas facetas interesantes para tu investigador sin saber cómo entrarán en juego. El Guardián podría elegir alguna de dichas facetas e incorporarlas a la aventura.

CREANDO TU INVESTIGADOR

Hay más de una forma de crear un investigador. Algunas personas prefieren tener una idea acerca del tipo de investigador que desean crear antes de hacer ninguna tirada de dados, mientras que otros prefieren que sean los dados los que guíen sus decisiones. A continuación se dan las reglas normales de creación de investigadores, y se darán más opciones al final de este capítulo.

LOS PASOS

Estos son los cinco pasos para crear a un investigador:

- ① **Paso uno:** Generar las características
- ② **Paso dos:** Determinar la ocupación
- ③ **Paso tres:** Elegir las habilidades y distribuir los puntos de habilidad
- ④ **Paso cuatro:** Crear un trasfondo
- ⑤ **Paso cinco:** Equipar al investigador

PASO 1: GENERAR LAS CARACTERÍSTICAS

Una característica es una de las ocho cifras que establecen los cimientos de un investigador. Durante el juego, cada característica representa un aspecto de un investigador (inteligencia, destreza, etcétera). Estas cantidades determinan la competencia relativa de un investigador y sugieren la forma en que actuarán y reaccionarán durante el juego.

El valor de cada característica se genera de forma aleatoria tirando dos o más dados de seis caras. Cada resultado obtenido se multiplica entonces por 5 para generar un porcentaje que en un principio podrá oscilar entre un 15% y un 90%.

Determinar las características

Escribe los resultados obtenidos en un pedazo de papel antes de anotarlos en tu hoja de personaje, ya que pueden ser modificados por la edad de tu investigador.

FUE (FUERZA)

Para generar la característica de Fuerza tira 3D6 y multiplica el resultado por 5.

La Fuerza mide la capacidad muscular de un investigador. Cuanta más alta sea, más peso podrá levantar el investigador y podrá aferrarse a algo con más firmeza. Esta característica determina el daño que causa un investigador en combate cuerpo a cuerpo. Si la FUE de un investigador se reduce a 0 este quedará inválido, incapaz de levantarse de la cama.

CON (CONSTITUCIÓN)

Para generar la característica de Constitución tira 3D6 y multiplica el resultado por 5.

Esta característica representa la salud, el vigor y la vitalidad. Las enfermedades y los venenos pueden desafiar directamente la constitución de un investigador. Los investigadores que tienen una constitución elevada suelen tener más Puntos de Vida; una ventaja a la hora de resistir los ataques y las lesiones. Una lesión física grave o un ataque mágico podrían reducir la característica, y si la constitución llegara a cero, el investigador moriría.

TAM (TAMAÑO)

Para generar la característica de Tamaño tira 2D6+6 y multiplica el resultado por 5.

El Tamaño representa tanto la estatura como el peso con un solo número. Utilízala para determinar si alguien puede echar un vistazo por encima de un muro, escurrirse a través de una pequeña abertura o, incluso, para averiguar de quién es la cabeza que asoma sobre la hierba. El Tamaño sirve para determinar los Puntos de Vida, la bonificación al daño y la corpulencia. Alguien podría ver reducido su valor de TAM para reflejar la pérdida de un miembro aunque, para eso, la solución suele ser reducir la DES. Si el investigador perdiera todo su TAM, desaparecería (¿y quién sabe adónde iría a parar!).

DES (DESTREZA)

Para generar la característica de Destreza tira 3D6 y multiplica el resultado por 5.

Los investigadores con valores más altos de Destreza son más rápidos, ágiles y flexibles. El Guardián puede solicitar una tirada de DES para intentar agarrarse a algo y evitar una caída, moverse más rápido que un adversario, o llevar a cabo alguna acción delicada. Un investigador sin DES carecerá de coordinación y será incapaz de realizar tareas físicas.

Durante el combate, el personaje con la DES más alta actúa primero.

APA (APARIENCIA)

Para generar la característica de Apariencia tira 3D6 y multiplica el resultado por 5.

La Apariencia representa el atractivo físico y la personalidad. Una persona que tenga una APA alta es encantadora y agradable, pero podría carecer de una belleza convencional. Alguien que tenga APA 0 será terriblemente feo, y puede que también posea un comportamiento detestable, provocando comentarios y conmoción allá donde vaya.

La APA puede ser de utilidad en encuentros sociales o cuando se pretende causar una buena impresión.

Creación de investigadores

Crear a tu investigador desde cero es muy divertido. Las reglas detallan cómo tirar las características de tu investigador, elegir una ocupación y unas habilidades y desarrollar un trasfondo personal. Cuando se comienza una aventura de *La llamada de Cthulhu*, se recomienda que todos los jugadores «creen» sus investigadores en compañía de la persona que asumirá el papel de Guardián; esto garantiza que todo el mundo ayuda a crear el grupo, haciendo que cada investigador asuma un papel determinado y asegurándose de conseguir un equilibrio de habilidades y ocupaciones.

¿Unas características bajas generan investigadores mediocres?

Lo habitual en los juegos de rol es que cuanto más altas son las características de un personaje, más posibilidades tendrá de tener éxito en el juego. Sin embargo, en *La llamada de Cthulhu*, tener una puntuación baja en algunas características no siempre implica que el investigador vaya a verse impedido e incapaz de desempeñar su función dentro del grupo de investigadores. A menudo, una o dos puntuaciones de característica bajas pueden ayudar a dar «vida» al investigador y hacer que parezca más real, ¡a diferencia de un increíble superhombre!

En lugar de rechazar una mala tirada, intenta incorporarla a la composición general de tu investigador. Tal vez una destreza baja signifique que el investigador ha sufrido algún tipo de herida en una pierna o una mano mientras servía en el ejército, o que una educación baja sea el resultado de no haber ido nunca a la escuela y haberse visto obligado a crecer en las calles.

INT (INTELIGENCIA)

Para generar la característica de Inteligencia tira 2D6+6 y multiplica el resultado por 5.

La Inteligencia representa lo bien que los investigadores son capaces de aprender, recordar y analizar información, y resolver enigmas. Un investigador con INT 0 no es más que un idiota baboso y balbuceante.

La Inteligencia determina la cantidad de puntos para habilidades de interés particular (multiplica la INT×2) que se adjudican a un nuevo investigador (véase **Intereses particulares**, página 46). La INT también es el valor que se utiliza para hacer las tiradas de Idea e Inteligencia.

Si el valor de Inteligencia parece contradecir otra característica, nos encontramos ante otra posibilidad para interpretar y definir aún más a tu investigador. Por ejemplo, un investigador con una EDU alta pero una INT baja puede ser un profesor pedante o un intérprete de segunda; alguien que conoce los hechos, pero no su significado. Por otro lado, poseer una INT alta y una EDU baja puede ser síntoma de ignorancia, como en el caso de un granjero recién llegado a la gran ciudad, pero no por ello será menos astuto.

POD (PODER)

Para generar la característica de Poder tira 3D6 y multiplica el resultado por 5.

El Poder indica la fuerza de voluntad y, cuanto mayor es su valor, mayores son también las aptitudes para hacer magia y resistirse a ella. Un personaje sin POD es casi como un zombi sin «aspiraciones», e incapaz de hacer uso de la magia. A no

ser que se indique lo contrario, el POD que se pierde durante una partida se pierde de forma permanente.

Al comienzo del juego, la cantidad de Puntos de Cordura (COR) es igual al POD del personaje. El POD determina la cantidad de «puntos de magia» de un personaje, los cuales, a diferencia del POD, se pueden gastar y regenerar durante el juego. Los Puntos de Magia son iguales a una quinta parte del POD.

Es raro que el POD de los personajes e investigadores normales varíe. Sin embargo, aquellos versados en los misterios de la magia de los Mitos de Cthulhu podrán ser capaces de aumentar su POD personal.

EDU (EDUCACIÓN)

Para generar la característica de Educación tira 2D6+6 y multiplica el resultado por 5.

La Educación es una medida de los conocimientos formales y objetivos que posee el investigador, así como un indicador del tiempo que ha dedicado a su educación. La EDU mide la información de la que se dispone, no el uso inteligente de la misma (véase **Inteligencia**). Un personaje sin EDU es como un niño recién nacido o como un amnésico sin ningún conocimiento acerca del mundo; probablemente, curioso o crédulo.

Una EDU de 60 significa que el personaje ha terminado el bachillerato, mientras que una de 70 indica que esa persona ha pasado algunos años en la universidad. Aquellos que posean una EDU de más de 80 seguramente tengan un título universitario o hayan escrito una tesis, como se espera de aquellos que han cursado estudios superiores. Nótese que pueden darse casos en los que una persona que posea una Educación elevada no haya recibido una educación en sentido tradicional, puede que se trate de un autodidacta o que posea una naturaleza estudiosa y observadora.

EDU es un factor a la hora de determinar de cuántos puntos para habilidades de ocupación (consulta **Habilidades de ocupación** en la página 46) dispone un personaje, y representa su porcentaje inicial de la habilidad de Lengua propia (véase la página 114). También se utiliza la EDU para hacer tiradas de Conocimiento.

***Nota:** De ahora en adelante, cualquier mención a una característica se refiere a su valor total (resultado de la tirada multiplicado por cinco). Cualquier ajuste se hará sobre ese valor.*

Suerte

Al crear un investigador, tira 3D6 y multiplica el resultado por 5 para obtener la puntuación de Suerte. El Guardián puede solicitar tiradas de Suerte cuando se cuestionen las circunstancias externas al investigador, y también a la hora de determinar la caprichosa mano del destino.

Edad

Un jugador puede elegir una edad para su investigador entre 15 y 90. Si deseas crear un investigador cuya edad se encuentre fuera de ese margen, deberás contar con la aprobación del Guardián. Utiliza los modificadores correspondientes a la edad que has elegido (no se acumulan).

MODIFICADORES DE EDAD

- ⑨ **15 a 19 años:** Resta 5 puntos entre FUE y TAM. Resta 5 puntos de EDU. Tira dos veces para determinar la Suerte y elige el valor más alto.
- ⑨ **20 a 39 años:** Haz una tirada de mejora de EDU.
- ⑨ **40 a 49 años:** Haz 2 tiradas de mejora de EDU, resta 5 puntos de entre FUE, CON y DES, y resta 5 de APA.
- ⑨ **50 a 59 años:** Haz 3 tiradas de mejora de EDU, resta 10 puntos de entre FUE, CON y DES, y resta 10 de APA.
- ⑨ **60 a 69 años:** Haz 4 tiradas de mejora de EDU, resta 20 puntos de entre FUE, CON y DES, y resta 15 de APA.
- ⑨ **70 a 79 años:** Haz 4 tiradas de mejora de EDU, resta 40 puntos de entre FUE, CON y DES, y resta 20 de APA.
- ⑨ **80 a 89 años:** Haz 4 tiradas de mejora de EDU, resta 80 puntos de entre FUE, CON y DES, y resta 25 de APA.

Para hacer una tirada de mejora de EDU tira un D100. Si el resultado es mayor que tu EDU actual, añade 1D10 puntos a tu característica de EDU (nótese que la EDU no puede ser mayor de 99).

Valores de mitad y quinta parte de característica

Una vez se han determinado los valores porcentuales de cada característica, el siguiente paso es anotar en la hoja de personaje los valores de la mitad y la quinta parte de cada característica, escribiendo los valores junto al porcentaje (cada característica tiene tres casillas: una grande para el valor completo, y dos más pequeñas para la mitad y la quinta parte).

- ⑨ Divide el valor porcentual por dos, redondeando hacia abajo, y anótalo tras el valor porcentual.
- ⑨ Divide el valor porcentual por cinco, redondeando hacia abajo, y anótalo debajo del valor porcentual «mitad» anterior.

Cuando en un texto se refieren al «valor de la característica», esto significa el valor completo (el número mayor). Cuando se requiera la mitad o la quinta parte del valor se expresará claramente, normalmente usando los términos tirada Dificil (mitad del valor) y Extrema (quinta parte del valor).

La mitad y la quinta parte son solo fracciones que se utilizan en relación a las características y las habilidades del juego,

y todas las cifras se calculan de antemano para que el juego no se vea entorpecido por cálculos mentales. En la página 59 se puede encontrar una **Tabla de Referencia Rápida de mitad y quinta parte de un valor**.

OTROS ATRIBUTOS

Bonificación al daño y Corpulencia [FUE y TAM]

Todos los investigadores, y los personajes y monstruos controlados por el Guardián poseen atributos llamados «Bonificación al daño» (BD) y Corpulencia. Las criaturas y personas más grandes y fuertes infligen más daño físico que sus congéneres más débiles.

Para determinar la bonificación al daño, suma los valores de FUE y TAM y compara el resultado en la **Tabla I: Bonificación al daño y Corpulencia**, siguiendo la línea para hallar la bonificación al daño. Cada intervalo de resultados se corresponde con un modificador a las tiradas o una tirada de dados. La Corpulencia se determina utilizando las mismas cifras.

En combate cuerpo a cuerpo, añade la Bonificación al daño indicada a todos los golpes del personaje, ya los haga con un arma natural, como el puño, o con un arma cuerpo a cuerpo, como un garrote o un cuchillo.

La Corpulencia se utiliza en las maniobras de combate y también ayuda a representar la proporción.

***Nota:** La Bonificación al daño no se aplica en los ataques con armas de fuego.*

~ **Tabla I: Bonificación al daño y Corpulencia** ~

FUE+TAM	Bonificación al daño	Corpulencia
2-64	-2	-2
65-84	-1	-1
85-124	Ninguna	0
125-164	+1D4	1
165-204	+1D6	2
205-284	+2D6	3
285-364	+3D6	4
365-444	+4D6	5
445-524	+5D6*	6*

*Añade 1D6 a la Bonificación al daño y un +1 a la Corpulencia por cada 80 puntos adicionales o fracción de esta cifra.

La creación de Harvey Walters



Para ayudar a ilustrar las distintas reglas de *La llamada de Cthulhu*, nos complace presentarte a Harvey Walters, el afamado periodista e investigador de lo sobrenatural neoyorquino de los años 20. Emplearemos a Harvey para demostrar cómo funciona la creación de personajes. Para distinguir entre la persona que encarnará a Harvey y el personaje de Harvey (el

investigador en el juego), la jugadora es mujer y el investigador es un hombre.

Véase las páginas 62-63 para consultar el proceso de creación de Harvey.

- ⑨ **Si su edad está en la década de los 50:** reduce su MOV en 2.
- ⑨ **Si su edad está en la década de los 60:** reduce su MOV en 3.
- ⑨ **Si su edad está en la década de los 70:** reduce su MOV en 4.
- ⑨ **Si su edad está en la década de los 80:** reduce su MOV en 5.

PASO 2: DETERMINAR LA OCUPACIÓN

Una ocupación indica cómo se gana la vida un investigador, ya se trate de un médico, un estudiante o un timador de poca monta. La ocupación también indica el campo de especialización de un investigador determinado, y por lo tanto dicta cuáles de sus habilidades deberían ser mayores.

La ocupación actual de tu investigador tendrá unos efectos limitados durante el juego; es solo una base para determinar sus habilidades iniciales y ayudar a definir su trasfondo. Algunas ocupaciones son típicas lovecraftianas: Anticuario, Dileante, Escritor, Médico, Periodista, Policía investigador y Profesor de universidad. Hay otras ocupaciones que no encontrarás habitualmente en los relatos de Lovecraft; sin embargo, puede que interesen a determinados jugadores y resulte divertido utilizarlas en una aventura de *La llamada de Cthulhu*.

Cada ocupación reúne un conjunto de habilidades. Por ejemplo, en las ocupaciones de ejemplo, la de Anticuario abarca: Arte/Artesanía, Buscar libros, Descubrir, Historia, Otras lenguas, Tasación, una habilidad interpersonal (Encanto, Charlatanería, Intimidar o Persuasión), y una habilidad a elección del jugador (para reflejar algo especial o relevante acerca del pasado del investigador). Algunas ocupaciones no incluyen elecciones libres; otras pueden incluir dos o más.

El **Capítulo 4: Ocupaciones** ofrece una amplia variedad de ocupaciones para un investigador. La mayoría de las ocupaciones se pueden utilizar en casi cualquier ambientación histórica en la que las aventuras tengan lugar. Sin embargo, algunas ocupaciones como Pirata informático solo existen en ambientaciones determinadas, como el mundo contemporáneo. Solo deberías elegir aquellas habilidades que sean adecuadas al momento histórico en el que se desarrollen tus aventuras. Si no estás seguro, consúltalo con el Guardián.

Una vez hayas elegido la ocupación de tu investigador, escríbela en la hoja de personaje y luego anota las habilidades profesionales de la ocupación.

Puedes encontrar la definición de las habilidades en el **Capítulo 5: Habilidades**.

Puntos de Vida [CON y TAM]

Los Puntos de Vida se utilizan para llevar un registro del daño acumulado que ha recibido un investigador, personaje no jugador o monstruo durante el juego, e indica cuánto tiempo podrá mantenerse en pie antes de desplomarse debido al dolor, el cansancio o la muerte.

Determina el total de Puntos de Vida del personaje sumando su CON y TAM, y luego dividiendo el resultado entre diez (redondeando hacia abajo).

La hoja de personaje ha sido diseñada para ayudar al jugador a llevar un registro de los Puntos de Vida y las heridas.

Anota los Puntos de Vida totales del investigador en el cuadro con el encabezamiento «Puntos de Vida».

Movimiento (MOV)

Un investigador se puede desplazar una cantidad de metros (o yardas) igual a cinco veces su valor de MOV en un asalto.

- ⑨ **Si tanto su DES como su FUE son menores que su TAM:** MOV 7
- ⑨ **Si o bien su DES o bien su FUE es igual o mayor que su TAM, o si las tres son iguales:** MOV 8
- ⑨ **Si tanto su DES como su FUE son mayores que su TAM:** MOV 9
- ⑨ **Si su edad está en la década de los 40:** reduce su MOV en 1.

SIGNIFICADO DE LOS NÚMEROS

FUERZA

- 0: Frágil; incapaz siquiera de levantarse o de levantar una taza de té.
15: Enclenque, débil.
50: El promedio de la fuerza humana.
90: Una de las personas más fuertes que has visto nunca.
99: La persona más fuerte del mundo (levantador de pesas olímpico). Máximo humano.
140: Superior a la fuerza humana (gorila o caballo).

CONSTITUCIÓN

- 0: Muerto.
1: Enfermizo, con tendencia a padecer enfermedades prolongadas y tal vez incapaz de desenvolverse sin ayuda.
15: De salud frágil, con tendencia a sufrir episodios de mala salud y muy propenso a padecer dolores.
50: Un humano sano normal.
90: No coge un resfriado, robusto y vigoroso.
99: Constitución de hierro, capaz de soportar los dolores más intensos. Máximo humano.
140: Más allá de la constitución humana (*por ejemplo*, un elefante).

TAMAÑO

- 1: Un bebé (entre 1 y 12 libras / 0,5-6 kg).
15: Un niño, de baja estatura (enano) (33 libras / 15 kg).
65: El tamaño de un humano medio (estatura y peso moderados) (170 libras / 75 kg).
80: Muy alto, de complexión robusta u obeso (240 libras / 110 kg).
99: Desmesurado en algún sentido (330 libras / 150 kg).
150: Caballo o vaca (960 libras / 436 kg).
180: El humano más obeso del que se tiene conocimiento (1.400 libras / 634 kg).
Nota: Algunos humanos pueden superar el TAM 99.

DESTREZA

- 0: Incapaz de moverse sin ayuda.
15: Lento, torpe, con escasas habilidades motoras de motricidad fina.
50: Destreza humana normal.
90: Rápido, ágil y capaz de llevar a cabo grandes hazañas de motricidad fina (*por ejemplo*, un acróbata o un bailarín profesional).
99: Un atleta de nivel olímpico. Máximo humano.
120: Más allá de la destreza humana (*por ejemplo*, un tigre).

APARIENCIA

- 0: Tan feo que otros se ven abrumados por el miedo, la repugnancia o la pena.
15: Feo, posiblemente desfigurado en el parto o a causa de una lesión.
50: Apariencia humana normal.
90: Una de las personas más bellas que hayas visto jamás, magnetismo natural.
99: El culmen del *glamour* y lo guay (supermodelo o estrella cinematográfica de fama mundial). Máximo humano.
Nota: *La APA se aplica solo a los humanos, y nunca excede 99.

INTELIGENCIA

- 0: Irracional, incapaz de comprender el mundo que le rodea.
15: De aprendizaje lento, solo capaz de realizar las operaciones matemáticas más básicas o leer libros para principiantes.
50: El promedio del intelecto humano.
90: Astuto, probablemente capaz de entender varios idiomas y teoremas.
99: Genio (Einstein, Da Vinci, Tesla, etc.). Máximo humano.

PODER

- 0: Una mente frágil, sin fuerza de voluntad, sin potencial mágico.
15: De voluntad débil, fácil de dominar por aquellos que poseen un intelecto o fuerza de voluntad mayores.
50: El promedio humano.
90: De voluntad fuerte, determinado y con un gran potencial para conectar con lo inaprensible y lo mágico.
100: Voluntad de hierro, un vínculo sólido con el «reino» espiritual o el mundo invisible.
140: Más allá de lo humano, probablemente alienígena
Nota: El POD humano puede llegar a exceder 100, pero esto es excepcional.

EDUCACIÓN

- 0: Un bebé recién nacido.
15: Absolutamente carente de educación en todos los sentidos.
60: Graduado de secundaria.
70: Graduado universitario (licenciatura).
80: Estudios superiores (maestría).
90: Doctorado, profesor universitario.
96: Autoridad a nivel mundial en su campo de estudio.
99: Máximo humano.

Algunas cosas que considerar cuando se elige una ocupación

Intenta tener una imagen en tu mente acerca de quién y qué es tu investigador: el concepto del personaje. Busca una ocupación que se ajuste a ese concepto y añádele algo de color. Recuerda que la finalidad de la creación de tu investigador es la de elaborar el relato de aquel a quien quieres encarnar durante el juego. Tus características, ocupación, sexo y edad ayudan a crear a un investigador «vivo» y bien definido.

Lee las habilidades asociadas a cada ocupación para ver cuáles de ellas te gustan más. Algunas habilidades te llamarán más la atención que otras. Tal vez quieras que tu investigador sea un hombre o mujer de acción, lo que te llevará a elegir una ocupación que incluya habilidades como Combatir, Tregar y Lanzar. También puedes decidir crear a un investigador más estudioso, con talento para Buscar libros, Descubrir y Psicología.

Puede que también quieras considerar las habilidades y la ocupación de tu investigador en relación con los demás jugadores y el tipo de investigadores que van a interpretar. Buscar un equilibrio de ocupaciones implica que el grupo tendrá una buena mezcla de habilidades que beneficiará a todos. Es posible que el Guardián tenga determinadas ocupaciones en mente para asignar a los jugadores dependiendo del estilo de juego y de la aventura a la que vayáis a jugar; puede ser que lo mencionara cuando describió el punto de partida de la aventura.

Comenta tus ideas con el resto de jugadores para construir el grupo de investigadores más adecuado para vuestra partida. Después de todo, sería bastante extraño que en una aventura ambientada en la Antártida todos encarnaran a personajes músicos. Si la aventura va a tener continuación (una campaña), los investigadores necesitarán una razón para permanecer juntos (para consultar más ideas, véase el **Capítulo 6: Sociedades de investigadores**).

Recuerda, lo importante no es lo que tu investigador pueda o no pueda hacer, sino cómo decides «interpretar» a tu personaje, y eso, más que ninguna otra cosa, ¡será lo que a menudo determine tu diversión durante el juego!

PASO 3: ELEGIR LAS HABILIDADES Y DISTRIBUIR LOS PUNTOS DE HABILIDAD

Habilidades de ocupación

Una vez elegida una ocupación, calcula tus puntos para habilidades de ocupación utilizando las características determinadas en cada ocupación. Reparte el total resultante entre aquellas habilidades indicadas en la ocupación: las habilidades profesionales de tu investigador. También se deberán asignar puntos al Crédito dentro del margen indicado en la ocupación. No es necesario asignar puntos a todas las habilidades; sin embargo, aquellos puntos que no se asignen se perderán. Nótese que, en la hoja de personaje, cada habilidad tiene junto a ella un número entre paréntesis: este es el porcentaje básico de éxito en esa habilidad, y cualquier punto que se asigne a esa habilidad se añadirá a esta puntuación básica.

Anota la puntuación total de cada habilidad en la hoja de personaje (los puntos que has asignado más la puntuación básica que aparece en la hoja de personaje). La hoja también cuenta con un espacio para anotar la mitad y la quinta parte de cada valor en cada habilidad, lo que te proporciona una referencia rápida durante el juego. En la página 59 podrás encontrar una **Tabla de Referencia Rápida de mitad y quinta parte de un valor**. Se recomienda repartir primero los puntos para habilidades de ocupación y luego los puntos para habilidades de interés particular antes de escribir los valores de la mitad y la quinta parte de cada habilidad junto al valor total de cada una de ellas, ya que se pueden utilizar los puntos para habilidades de interés particular para aumentar las habilidades de ocupación, así como para otras habilidades (véase **Intereses personales** más adelante).

Intereses particulares

Los investigadores también hacen uso de experiencias, habilidades y conocimientos obtenidos mediante aficiones y otras habilidades no profesionales llamados intereses particulares. Multiplica la INT del investigador $\times 2$ y reparte los puntos entre cualquier habilidad (lo que también incluye asignar más puntos a habilidades de ocupación), excepto en Mitos de Cthulhu (a no ser que el Guardián esté de acuerdo con ello).

Anota la puntuación total de cada habilidad en la hoja de personaje (los puntos que has asignado más la puntuación básica que aparece en la hoja de personaje). La hoja también cuenta con un espacio para anotar la mitad y la quinta parte de cada valor en cada habilidad, lo que te proporciona una referencia rápida durante el juego. En la página 59 se puede encontrar una **Tabla de Referencia Rápida de mitad y quinta parte de un valor**.

Habilidades de armas y armas de fuego

Las habilidades de Combatir y Armas de fuego, y sus distintas especialidades, permiten usar armas a un investigador. Se pueden invertir puntos de habilidades de ocupación o de interés particular (si procede) para aumentar cualquiera de estas habilidades. Cuando una ocupación incluye la habilidad de Combatir o Armas de fuego, y no se especifica ninguna especialidad, será el jugador el que elija una o más especialidades de esa habilidad (véase el **Capítulo 5: Habilidades**).

Crédito

El Crédito inicial de un investigador se determina durante la creación del personaje, basándose en la ocupación elegida (véase el **Capítulo 4: Ocupaciones**). Durante el juego, el Crédito determina la cantidad de dinero que un personaje tiene a su disposición. El Crédito también indica el nivel de

vida que se puede permitir una persona, así como la posición relativa de un personaje en la sociedad (véase **Crédito** en el **Capítulo 5: Habilidades**).

La habilidad de Crédito de tu investigador parte de cero. El margen de niveles iniciales de cada ocupación puede ser muy amplio, y el nivel elegido debería reflejar la categoría del investigador en esa profesión. Por ejemplo, dentro de la ocupación «criminal» hay lugar para un pobre y solitario carterista (Crédito 09) o para un capo adinerado (Crédito 90). Se puede invertir cualquier cantidad de puntos de habilidad en Crédito dentro de los límites recomendados para esa ocupación.

Hay seis niveles de vida: indigente, pobre, medio, adinerado, rico e inmensamente rico. Cada uno de ellos determina el estilo de vida, el tipo de alojamiento, medios de transporte y gastos que una persona se puede permitir tranquilamente en el día a día. Consulta el cuadro de esta misma página para tener más información sobre los niveles de vida basados en el Crédito.

~ Nivel de vida ~

CRÉDITO 0: INDIGENTE

Se considera indigentes a aquellas personas que están por debajo del nivel de pobreza.

Alojamiento: Una persona así estará viviendo en la calle.

Transporte: Caminando, haciendo dedo o de polizón en un tren o un barco.

CRÉDITO 1-9: POBRE

Solo pueden permitirse la mínima expresión de un tejado sobre sus cabezas y al menos una exigua comida al día.

Alojamiento: Limitado a viviendas de alquiler baratas u hoteles de mala muerte.

Transporte: Transporte público del tipo más económico. Cualquier medio de transporte en propiedad será barato y poco fiable.

CRÉDITO 10-49: CLASE MEDIA

Un nivel de vida razonable, tres comidas al día y un capricho de vez en cuando.

Alojamiento: Una casa o apartamento corrientes, ya sea alquilado o en propiedad. Se espera que se pueda alojar en hoteles de un precio moderado.

Transporte: Puede utilizar los medios de transporte normales, pero no viajar en primera clase. En la época actual, es probable que esta persona tenga un coche fiable.

CRÉDITO 50-89: ADINERADO

Este nivel de riqueza permite vivir rodeado de lujo y comodidades.

Alojamiento: Una residencia considerable, tal vez con algo de servicio doméstico (mayordomo, ama de llaves, limpiadora, jardinero, etc.). Puede que una segunda residencia en el campo o el extranjero. Estancia en hoteles caros.

Transporte: Primera clase. Esta persona será propietaria de un coche caro o su equivalente.

CRÉDITO 90+: RICO

Este nivel de riqueza permite vivir rodeado de un gran lujo y comodidades.

Alojamiento: Una residencia o hacienda lujosa, con abundante servicio doméstico (mayordomo, ama de llaves, limpiadora, jardinero, etc.). Otras residencias en el campo o el extranjero. Alojamiento en los hoteles más lujosos.

Transporte: Primera clase. En la época actual, esta persona sería propietaria de gran cantidad de coches de lujo.

No será necesario llevar una contabilidad para el alojamiento, la comida o los gastos de viaje imponderables siempre y cuando el gasto de un investigador se encuentre dentro de los límites de su nivel de vida. Consulta la **Tabla II: Dinero y propiedades** si el investigador desea hacer compras más importantes.

CRÉDITO 99: INMENSAMENTE RICO

Igual que rico, pero el dinero no es una preocupación. Las personas enmarcadas en esta categoría se encuentran entre los más ricos del mundo.

PASO 4: CREAR UN TRASFONDO

Ninguno de los hombres que participaron en aquella terrible batalla pudo ser persuadido para que dijera una sola palabra al respecto, y todo fragmento de los datos imprecisos que se conservan proceden de aquellos que no participaron en el último asalto. Hay algo aterrador en el cuidado con el que aquellos asaltantes destruyeron hasta el último retazo que guardara la más mínima alusión al asunto.

— H. P. Lovecraft, *El caso de Charles Dexter Ward*

La mayor parte de las ideas y cualidades que hacen que un investigador sea interesante y divertido de interpretar tienen que ver con la elección personal, no con las tiradas de dados. Piensa en qué historia personal, amigos, enemigos y logros podrían haber llevado a tu investigador a adentrarse en los secretos de los Mitos.

En el reverso de la hoja de personaje se enumeran diez categorías; intenta escribir al menos una frase para las seis primeras (Descripción personal, Ideología/Creencias, Allegados, Lugares significativos, Posesiones preciadas y Rasgos). No es imprescindible escribir algo sobre todas las categorías, pero cuanto más seas capaz de definir, más vida cobrará tu investigador. Durante el juego se pueden añadir nuevas anotaciones o modificar alguna de las existentes.

Las categorías de Lesiones y cicatrices, Fobias y manías, Tómos arcanos, Hechizos y artefactos y Encuentros con entres extraños se pueden escribir durante el juego. Obviamente, es posible que algunos investigadores comiencen el juego con una lesión o cicatriz significativa, si es que eso responde a su trasfondo; si es así, anótalo.

El trasfondo de un investigador cumple tres funciones dentro del juego:

Enriquecer el trasfondo de tu personaje

El Guardián ha presentado una premisa inicial para la aventura, que consiste en el viaje a una tierra inhóspita de una expedición de la Universidad Miskatonic en busca de un colega desaparecido. Eva pregunta si su investigador podría trabajar en el mismo departamento que la persona desaparecida. El Guardián está de acuerdo. Eva lo lleva un poco más lejos: «Este colega desaparecido y yo competíamos para publicar un artículo acerca del mismo tema». Eva está intentando averiguar más. El Guardián le informa de que no sabe gran cosa sobre el auténtico propósito de la expedición de su colega; si averiguara más, ¡quizá podría llevarse todo el mérito! El investigador de Eva tiene ahora una motivación poderosa y el Guardián un elemento para introducir en la trama.

En primer lugar, es un conjunto de breves afirmaciones que sirven como guía para interpretar el personaje, ayudan a perfilar al investigador y te recuerdan cómo se relaciona con el mundo.

En segundo lugar, se puede recurrir a él durante la fase de desarrollo del investigador para recuperar Puntos de Cordura.

En tercer lugar, y tal vez sea lo más importante de todo, la corrupción del trasfondo del investigador refleja su pérdida de cordura y el conocimiento cada vez mayor de los Mitos, a medida que todo aquello que una vez apreció vaya perdiendo su significado. El Guardián podrá añadir o modificar una entrada del trasfondo durante un episodio de locura o como consecuencia de una herida grave. Al final, los únicos vínculos del investigador con el mundo serán el dolor y la locura.

CUANDO ELABORES LAS ANOTACIONES DEL TRASFONDO, SÉ ESPECÍFICO, EMOCIONAL Y EMPÁTICO

Intenta expresar cada idea de modo que enfatices su naturaleza personal. Por ejemplo, «mi esposa» identifica al sujeto, pero no dice nada acerca de la naturaleza de la relación.

- ⑤ Dale un nombre. Nombra a la persona o el lugar, identifica el objeto o el concepto.
- ⑤ Asócialo un sentimiento. Comienza determinando si es positivo o negativo y continúa desde ahí.
- ⑤ Haz que sea intenso, utiliza *amor* en lugar de *agrado*, utiliza *desprecio* en lugar de *desagrado*.
- ⑤ Sé empático; utiliza *necesita* en lugar de *preferiría*.
- ⑤ Intenta expresarlo de forma que parezca personal y significativo.

Piensa en acontecimientos históricos y si tu investigador estuvo involucrado en ellos. ¿Acaso fue uno de los pocos que logró sobrevivir al hundimiento del Titanic, prestó servicio como policía en Nueva York durante el 11 de septiembre de 2001, o estuvo en primera línea en la Guerra Bóer? Incorporar un acontecimiento histórico puede ayudarte enormemente a detallar la actitud y las creencias de tu personaje, así como a construir y crear un trasfondo vivo y definido.

Puedes encontrar una cronología de acontecimientos históricos en el **Capítulo 10: Cien años y más**, así como en la que se encuentra en el **Capítulo 8: Los locos años 20**.

Uso de tablas aleatorias como fuente de inspiración

A veces puede ser difícil inventarse detalles del trasfondo sobre la marcha. Las siguientes tablas aleatorias proporcionan una forma de crear rápidamente algunos detalles del trasfondo: puedes tirar en las tablas, elegir aquellos que te parezcan adecuados o simplemente utilizar las listas como fuente de inspiración.

Tira 1D10 en cada una de las tablas siguientes para elegir una nota para cada categoría, según proceda. Cada opción cuenta

con algunos ejemplos para que utilices como punto de partida. No te sientas obligado a utilizar lo que te sale en la tirada; si no se ajusta al concepto de tu personaje tira otra vez o elige otra opción. Sin embargo, no lo descartes de inmediato; a veces algo que en un principio parece incongruente puede añadir un inesperado pero bienvenido giro a un personaje.

Sobre todo, ten claro que las tablas aleatorias son solo un trampolín para tu imaginación. Cada tirada de dados te proporcionará algo acerca de un aspecto de la vida ante lo que reaccionar; puedes asimilarlo o rechazarlo, pero asegúrate de reaccionar ante ello y utilizarlo como alimento para tu imaginación. Elaborad vuestros trasfondos en grupo para crear personajes creíbles y bien definidos.

Puede que estés creando un investigador de veintitantos años, sin intención de que tenga familia. Al tirar en «Allegados» te sale un niño. Puede que no estuvieras considerando que tu personaje tuviera un hijo pero, ¿por qué no? Tal vez ser padre no es algo que le haya sucedido de forma intencionada. Considera las posibilidades: puede que tuviera una aventura con una mujer casada, puede que su mujer hubiera muerto y su hijo fuera entregado en adopción, o puede que esté felizmente casado y con hijos.

Descripción personal

Piensa en unos rasgos distintivos que resuman la apariencia (APA) de tu investigador. Que tu apariencia y tu personalidad coincidan es otra cuestión; una persona podría tener pinta de estirada pero ser de hecho agradable y extrovertida.

Aquí tienes algunas posibilidades (elige en lugar de tirar):

- | | |
|----------------|-----------------------|
| Ⓢ Aburrido | Ⓢ Estirado |
| Ⓢ Apocado | Ⓢ Fornido |
| Ⓢ Arrugado | Ⓢ Frágil |
| Ⓢ Atlético | Ⓢ Guapo |
| Ⓢ Cansado | Ⓢ Hermoso |
| Ⓢ Cara de niño | Ⓢ Juvenil |
| Ⓢ Corpulento | Ⓢ Musculoso |
| Ⓢ Corriente | Ⓢ Pálido |
| Ⓢ Curtido | Ⓢ Peludo |
| Ⓢ Delicado | Ⓢ Ratón de biblioteca |
| Ⓢ Desaliñado | Ⓢ Rechoncho |
| Ⓢ Descuidado | Ⓢ Refinado |
| Ⓢ Desgarbado | Ⓢ Rollizo |
| Ⓢ Deslumbrante | Ⓢ Rubicundo |
| Ⓢ Distinguido | Ⓢ Sofisticado |
| Ⓢ Duro | Ⓢ Sucio |
| Ⓢ Elegante | Ⓢ Taciturno |
| Ⓢ Esbelto | Ⓢ Torpe |

Consejos para la creación del trasfondo

La mayoría de las ideas y cualidades que hacen que un investigador sea interesante y divertido de interpretar tienen que ver con las decisiones, no con las tiradas de dados. Mira las características y habilidades de tu investigador. ¿Qué se le da bien o mal? ¿Y por qué? Tener una puntuación alta en la habilidad de armas de fuego, ¿significa que creció en el campo y que solía ir a cazar con su padre y sus hermanos, o quizás que el investigador compró un revólver cuando se mudó a la gran ciudad? Alguien con una gran competencia en mecánica podría estar instruido a causa de su trabajo; o podría ser un inventor aficionado en su tiempo libre.

Intenta aportar una razón por la cual tu investigador es competente en ciertas áreas, ya sea por su trabajo, sus aficiones o su educación. Anota tus ideas en una hoja.

Piensa en su educación. ¿Qué nivel educativo viene determinado por su característica de EDU? ¿Fue a la universidad? ¿Aprendió sus habilidades en la «universidad de la vida»? Si fue a la universidad, ¿formó parte de algún club o sociedad? Si la EDU del investigador es baja o está en la media, ¿dejó la universidad por algún motivo?

¿Qué pasa con la ocupación del investigador? ¿Cómo llegó a ese sector laboral? ¿Se ha dedicado siempre a lo mismo? A lo mejor cambió de trabajo (unas puntuaciones elevadas en habilidades impropias de su ocupación actual podrían estar indicándolo).

No es imprescindible crear un árbol genealógico pormenorizado con historias detalladas de cada pariente. Simplemente anota a los miembros significativos de su familia y su relación con tu investigador. Nunca se sabe: si tu investigador muere o es herido durante sus encuentros con los Mitos, podría ser su hermano o hermana la que tomara el relevo en el futuro.

No escribas demasiado: bastará con un listado o unas cuantas frases. Podría ocurrir que un exceso de trasfondo limitara tu creatividad durante las partidas, obligándote a consultar continuamente la hoja de personaje para comprobar si estás siguiendo la descripción que has escrito. Puedes llegar a descubrir más sobre el pasado de tu investigador durante las aventuras, ya sea porque el Guardián te sugiere algo o a través de las ideas que surgen durante el juego. Añádelas a tus anotaciones. Tu personaje debería comenzar a cobrar vida durante el juego, así que déjale espacio para que pueda respirar y estirar las piernas.



Ideología/Creencias

Tira 1D10 o elige una de las siguientes. Toma el resultado y modifícalo para que sea específico y personal de tu investigador.

1. Hay un poder superior al que veneras y rezas (Vishnu, Jesucristo, Haile Selassie I*, etc.).
2. La humanidad se las puede apañar sin religiones (ateo acérrimo, humanista, secularista, etc.).
3. La ciencia tiene todas las respuestas. Elige un área de tu interés (evolución, criogenia, exploración espacial, etc.).
4. Crees en el destino (el karma, el sistema de castas, supersticiones, etc.).
5. Miembro de una sociedad o sociedad secreta (Francmasones, el Instituto Femenino, Anonymous, etc.).
6. En la sociedad hay un mal que debe ser erradicado. ¿Cuál es este mal? (drogas, violencia, racismo, etc.).
7. Lo oculto (astrología, espiritualismo, tarot, etc.).
8. Política (conservador, socialista, liberal, etc.).
9. «El dinero es poder, y voy a reunir tanto como pueda» (avaro, emprendedor, implacable, etc.).
10. Abanderado/Activista (feminismo, igualdad de derechos, sindicalismo, etc.).

* N. del T.: considerado la reencarnación de San Juan Bautista por el Movimiento Rastafari

Allegados

Tira 1D10 o elige uno de cada una de las dos listas siguientes. Toma el resultado y modifícalo para que sea específico y personal de tu investigador. Piensa en un nombre para estas personas.

Primero, ¿quién?

1. Padre (madre, padre, madrastra, etc.).
2. Abuelo (abuela materna, abuelo paterno, etc.).
3. Hermano (hermano, hermanastro, hermanastra, etc.).
4. Hijo (hijo, hija, hijastro, hijastra).
5. Pareja (esposa, prometida, amante, etc.).
6. La persona que te enseñó tu habilidad de ocupación con la mayor puntuación. Identifica la habilidad y plantéate quién te la enseñó (un profesor del colegio, la persona de la que fuiste aprendiz, tu padre, etc.).
7. Amigo de la infancia (compañero de clase, vecino, amigo imaginario, etc.).
8. Una persona famosa. Tu ídolo o tu héroe. Puede que nunca os hayáis conocido (estrella de cine, político, músico, etc.).
9. Otro investigador de tu grupo de juego. Elige uno o determínalo al azar.
10. Un personaje no jugador (PNJ) del juego. Pide al Guardián que te elija uno.

Después, tira para determinar por qué esa persona es tan importante para ti. No todas estas opciones se ajustarán a todo el mundo, por lo que puede que tengas que tirar más de una vez o simplemente elegir algo que resulte apropiado.

1. Estás en deuda con esa persona. ¿De qué forma te ayudó? (económicamente, te protegió en los malos tiempos, te consiguió tu primer trabajo, etc.).
2. Te enseñó algo. ¿Qué? (una habilidad, a amar, a ser un hombre, etc.).
3. Dio sentido a tu vida. ¿Cómo? (aspirar a ser como esa persona, quieres estar con ella, quieres hacerla feliz, etc.).
4. Hiciste algo que perjudicó a esa persona y buscas la reconciliación. ¿Qué hiciste? (le robaste dinero, informaste a la policía sobre ella, te negaste a ayudarla cuando estaba desesperada, etc.).
5. Una experiencia compartida. ¿Qué? (vivisteis juntos una mala racha, crecisteis juntos, servisteis juntos en una guerra, etc.).
6. Pretendes demostrarle tu valía. ¿Cómo? (consiguiendo un buen trabajo, encontrando una buena esposa, consiguiendo una educación, etc.).
7. Le idolatras (por su fama, por su belleza, por su trabajo, etc.).
8. Remordimiento (deberías haber muerto en su lugar, discutisteis por algo que dijiste, no te ofreciste a ayudarla cuando tuviste la oportunidad, etc.).
9. Quieres demostrar que eres mejor que esa persona. ¿Cuál era su defecto? (pereza, alcoholismo, incapaz de amar, etc.).
10. Te hizo daño y ahora buscas venganza. ¿De qué le culpas? (la muerte de un ser querido, tu ruina financiera, la ruptura de tu matrimonio, etc.).

Lugares significativos

Tira 1D10 o elige una de las siguientes. Toma el resultado y modifícalo para que sea específico y personal de tu investigador. Piensa en un nombre para estos lugares.

1. Donde cursaste tus estudios (colegio, universidad, etc.).
2. Tu ciudad natal (aldea rural, centro de comercio, ciudad ajetreada, etc.).
3. El lugar donde conociste a tu primer amor (un concierto, de vacaciones, un refugio antiaéreo, etc.).
4. Un lugar de tranquilidad y contemplación (la biblioteca, paseos por tus campos, pesca, etc.).
5. Un lugar para socializar (club de caballeros, bar local, la casa de tu tío, etc.).
6. Un lugar vinculado a tu ideología/creencias (la parroquia, la Meca, Stonehenge, etc.).

7. La tumba de un ser querido. ¿Quién? (tu padre, un hijo, un amante, etc.).
8. La residencia familiar (una casa de campo, un apartamento alquilado, el orfanato en el que creciste, etc.).
9. El lugar en el que fuiste más feliz en toda tu vida (el banco del parque en el que diste el primer beso, tu universidad, etc.).
10. Tu lugar de trabajo (la oficina, la biblioteca, el banco, etc.).

Posesiones preciadas

Tira 1D10 o elige una de las siguientes. Toma el resultado y modifícalo para que sea específico y personal de tu investigador.

1. Un objeto vinculado a tu habilidad más alta (un traje caro, una identificación falsa, un puño americano, etc.).
2. Un objeto fundamental para tu ocupación (el maletín de un médico, un coche, unas ganzúas, etc.).
3. Un recuerdo de tu niñez (cómic, una navaja de bolsillo, una moneda de la suerte, etc.).
4. Un recuerdo de una persona fallecida (una joya, una fotografía que llevas en la cartera, una carta, etc.).
5. Algo que te dio un allegado (un anillo, un diario, un mapa, etc.).
6. Tu colección. ¿De qué es? (billetes de autobús, animales de peluche, discos, etc.).
7. Algo que encontraste pero que no sabes qué es: buscas respuestas (una carta que encontraste en una alacena escrita en un idioma desconocido, una extraña flauta de origen desconocido que encontraste entre los efectos personales de tu difunto padre, una curiosa esfera de plata que desenterraste en tu jardín, etc.).
8. Un artículo deportivo (un bate de críquet, una pelota de béisbol firmada, una caña de pescar, etc.).
9. Un arma (un revólver reglamentario, tu viejo rifle de caza, el cuchillo que llevas escondido en la bota, etc.).
10. Una mascota (un perro, un gato, una tortuga, etc.).

Crear un trasfondo

Considera «esposa» como punto de partida. Ahora dale un nombre, «Mi esposa, Annabel». Ahora sé emotivo, «Mi amada esposa, Annabel». Ahora sé empático, «Mi amada esposa, Annabel. No podría vivir sin ella». Este pequeño proceso proporciona mucha más información y contexto. Obviamente, se podría desarrollar de una forma totalmente distinta: «Mi esposa, Annabel, que hace de mi vida un infierno», «Mi pobre esposa Annabel; ojalá pudiéramos tener un hijo juntos».

Rasgos

Tira 1D10 o elige una de las siguientes. Toma el resultado y modifícalo para que sea específico y personal de tu investigador.

1. Generoso (propinas generosas, siempre ayuda a personas necesitadas, filántropo, etc.).
2. Bueno con los animales (amante de los gatos, creció en una granja, mano para los caballos, etc.).
3. Soñador (tiende a estar con la cabeza en las nubes, visionario, muy creativo, etc.).
4. Hedonista (el alma de la fiesta, borracho divertido, «vive deprisa y muere joven», etc.).
5. Jugador y amante del riesgo (cara de póquer, lo ha probado todo al menos una vez, vive al límite, etc.).
6. Buen cocinero (hace unas tartas maravillosas, puede elaborar un plato con casi cualquier cosa, paladar refinado, etc.).
7. Seductor/Seductora (cortés, voz cautivadora, mirada arrebatadora, etc.).
8. Leal (apoya a sus amigos, nunca rompe una promesa, moriría por sus creencias, etc.).
9. Buena reputación (el mejor conversador de sobremesa del país, el más pío de los hombres, impávido ante el peligro, etc.).
10. Ambicioso (alcanzar una meta, convertirse en el jefe, hacerse con todo, etc.).

Vínculo fundamental de trasfondo

Examina el trasfondo de tu investigador y elige la entrada que creas que es más importante. Este será su vínculo fundamental: aquello que da sentido a su vida por encima de todo. Indícalo en tu hoja de personaje subrayándolo o poniéndole un asterisco. Este vínculo podrá ayudar a tu investigador a recuperar Puntos de Cordura.

El Guardián puede hacer lo que se le antoje con todo lo que hay en la historia, excepto con el vínculo fundamental del investigador. El Guardián no puede destruir, matar ni arrebatarse el vínculo fundamental sin antes permitir al jugador hacer una tirada para salvar ese vínculo fundamental de algún modo.

Esta inmunidad es bastante limitada; el vínculo fundamental puede morir, desaparecer o ser destruido por el Guardián, pero el investigador al que esté conectado deberá verse implicado en ello o se le deberá dar la oportunidad de implicarse. Dentro del juego, esto significa que se deberá presentar al jugador la oportunidad de hacer al menos una tirada para salvar su vínculo.

Perder el vínculo fundamental durante el juego requiere hacer una tirada de Cordura (Pérdida de 1/1D6 puntos de Cordura).

La jugadora que interpreta a Harvey elige el vínculo fundamental «las piezas arqueológicas del tío Theodore». Harvey se despierta una noche con su casa en llamas, y desea rescatar las piezas arqueológicas. El Guardián debe permitirle hacer una tirada para que lo intente. Harvey tendrá que abrirse paso entre las llamas y el humo, y el Guardián le solicita una tirada difícil de CON para comprobar si es capaz de poner a salvo el baúl de piezas arqueológicas.

Otros detalles

Escribe los siguientes detalles en la hoja de personaje.

LUGAR DE NACIMIENTO

Casi todos los relatos de Lovecraft se desarrollan en Nueva Inglaterra. Si lo deseas, puedes comenzar el juego en ese lugar; sin embargo, tu investigador podría haber nacido en cualquier lugar del mundo. No existe ninguna penalización o ventaja para un país o cultura determinados sobre cualquier otro. Sin embargo, la elección que se tome conlleva ciertas conclusiones como, por ejemplo, que un investigador nacido en los EE. UU. o Canadá tiene muchas probabilidades de que el inglés sea su lengua materna, uno nacido en Quebec podría aprender francés durante su infancia, mientras que uno natural de Arizona podría saber español o navajo, y otro de San Francisco podría hablar cantonés.

GÉNERO DEL INVESTIGADOR

El investigador puede ser hombre o mujer. Ninguna regla hace distinción entre hombre y mujer, y ninguno de los dos sexos tiene ninguna ventaja sobre el otro. Se anima a los jugadores a interpretar cualquier sexo basándose en sus preferencias más que en consideraciones tácticas. Puede que algunas aventuras publicadas tengan en cuenta el efecto del sexo en determinadas sociedades y periodos históricos.

NOMBRE

El nombre del investigador puede ser aquel que el jugador encuentre más divertido o sugerente. Las modas sobre nombres cambian a lo largo de las décadas, y ciertos nombres podrían encajar mejor en una ambientación o periodo histórico determinados.

Decidir el nombre de un investigador no siempre es fácil, así que para inspirarte consulta los **Nombres de la época** en la página siguiente. Todos los nombres mostrados eran populares en la América de principios del siglo veinte.

NOMBRES DE LA ÉPOCA

Elige o tira ID100 dos veces: tira primero para el nombre masculino o femenino, y después para el apellido.

	NOMBRES MASCULINOS	NOMBRES FEMENINOS	APELLIDOS
1	Aaron	Adele	Abraham
2	Abraham	Agatha	Adler
3	Addison	Agnes	Ankins
4	Amos	Albertina	Avery
5	Anderson	Almeda	Barnham
6	Archibald	Amelia	Bentz
7	August	Anastasia	Bessler
8	Barnabas	Annabelle	Blakely
9	Barney	Asenath	Bleeker
10	Baxter	Augusta	Bouche
11	Blair	Barbara	Bretz
12	Caleb	Bernadette	Brock
13	Cecil	Bernice	Buchman
14	Chester	Beryl	Butts
15	Clifford	Beulah	Caffey
16	Clinton	Camilla	Click
17	Cornelius	Carmen	Cordova
18	Curtis	Caroline	Crabtree
19	Dayton	Cecilia	Crankovitch
20	Delbert	Celeste	Cuthburt
21	Douglas	Charity	Cuttling
22	Dudley	Christina	Dorman
23	Ernest	Clarissa	Eakley
24	Eldridge	Claudia	Eddie
25	Elijah	Constance	Elsner
26	Emanuel	Cordelia	Fandrlick
27	Emmet	Cynthia	Farwell
28	Enoch	Daisy	Feigel
29	Ephraim	Dolores	Felten
30	Everett	Doris	Fenske
31	Ezekiel	Edith	Fillman
32	Forest	Edna	Finley
33	Gilbert	Eloise	Fiske
34	Granville	Elsie	Flanagan
35	Gustaf	Estelle	Franklin
36	Hampton	Ethel	Freeman
37	Harmon	Eudora	Frisbe
38	Henderson	Eugenie	Gore
39	Herman	Eunice	Greenwald
40	Hilliard	Florence	Hahn
41	Howard	Frieda	Hammermeister
42	Hudson	Genevieve	Heminger
43	Irvin	Gertrude	Hoque
44	Issac	Gladys	Hollister
45	Jackson	Gretchen	Kasper
46	Jacob	Hannah	Kisro
47	Jeremiah	Henrietta	Kleeman
48	Jonah	Hoshea	Lake
49	Josiah	Ingrid	Levard
50	Kirk	Irene	Lockhart

	NOMBRES MASCULINOS	NOMBRES FEMENINOS	APELLIDOS
51	Larkin	Iris	Luckstrim
52	Leland	Ivy	Lynch
53	Leopold	Jeanette	Madison
54	Lloyd	Jezebel	Mantei
55	Luther	Josephine	Marsh
56	Manford	Joyce	McBurney
57	Marcellus	Juanita	McCarney
58	Martin	Keziah	Moses
59	Mason	Laverne	Nickels
60	Maurice	Leonora	O'Neil
61	Maynard	Letitia	Olson
62	Melvin	Loretta	Ozanich
63	Miles	Lucretia	Patterson
64	Milton	Mabel	Patzer
65	Morgan	Madeleine	Peppin
66	Mortimer	Margery	Porter
67	Moses	Marquerite	Posch
68	Napoleon	Marjorie	Raslo
69	Nelson	Matilda	Razner
70	Newton	Melinda	Rifenberg
71	Noble	Melissa	Riley
72	Oliver	Mercedes	Ripley
73	Orson	Mildred	Rossini
74	Oswald	Millicent	Schiltgan
75	Pablo	Muriel	Schmidt
76	Percival	Myrtle	Schroeder
77	Porter	Naomi	Schwartz
78	Quincy	Nora	Shane
79	Randall	Octavia	Shattuck
80	Reginald	Ophelia	Shea
81	Richmond	Pansy	Slaughter
82	Rodney	Patience	Smith
83	Roscoe	Pearle	Speltzer
84	Rowland	Phoebe	Stimac
85	Rupert	Phyllis	Strenburg
86	Sampson	Rosemary	Strong
87	Sanford	Ruby	Swanson
88	Sebastian	Sadie	Tillinghast
89	Sheiby	Selina	Traver
90	Sidney	Selma	Urton
91	Solomon	Sibyl	Vallier
92	Squire	Sylvia	Wagner
93	Sterling	Tabitha	Walsted
94	Sidney	Ursula	Wang
95	Thaddeus	Veronica	Warner
96	Walter	Violet	Webber
97	Wilbur	Virginia	Welch
98	Wilfred	Wanda	Winters
99	Zadok	Wilhelmina	Yarbrough
100	Zebedee	Winifred	Yeske

RETRATO

Hay un espacio en la hoja de personaje reservado para que dibujes un retrato de tu investigador. Si lo prefieres, puedes recortar un retrato que te parezca adecuado de una revista o imprimir uno de internet. Es una herramienta muy útil para presentar tu investigador al resto de jugadores. Incluso una pequeña ilustración es capaz de decir mucho.

PASO 5: EQUIPAR AL INVESTIGADOR

El nivel de vida habitual de tu investigador viene dictado por su puntuación de Crédito. La probabilidad de poseer bienes considerables, como un coche o una casa, también viene dictada por la puntuación de Crédito. El Guardián asesorará acerca del equipo con el que debería empezar un investigador. El jugador podrá adquirir objetos adicionales, si es que están disponibles para la venta.

Dinero y propiedades

Consulta la **Tabla II: Dinero y propiedades** (en esta misma página) para determinar el dinero y las propiedades de tu investigador. El investigador puede acceder fácilmente a su dinero en efectivo, mientras que solo podrá gastar la riqueza

vinculada a sus propiedades si dispone de tiempo para liquidar su capital.

Cruza las referencias del Crédito del investigador con el periodo para determinar su dinero en efectivo, propiedades y nivel de gasto.

NOTAS

Dinero en efectivo: No necesariamente en posesión de la persona. El Guardián puede preguntar dónde lo guarda. Por ejemplo, si el investigador está viajando al extranjero, ¿lo lleva escondido en un cinturón-monedero o hay alguien en casa que le envía dinero cuando se lo pide? Esto tendrá sus consecuencias si atracan al investigador o pierde su equipo.

Nivel de gasto: Esta es una cantidad arbitraria por debajo de la cual, para facilitar el juego, no es necesario llevar la cuenta. Los personajes pueden gastar hasta su nivel de gasto sin necesidad de invertir dinero en efectivo. En teoría, un investigador puede gastar cada día una cantidad que esté por debajo de su nivel de gasto, pero en la práctica esto solo se debería hacer de forma ocasional: si el Guardián siente que un jugador está explotando esta abstracción financiera, podrá solicitar la liquidez de propiedades. Los niveles de gasto existen únicamente para que no se resienta el ritmo del juego; nadie quiere tener que llevar la cuenta de cada céntimo.

— Tabla II: Dinero y propiedades —

AÑOS 20

Crédito	Dinero	Propiedades	Nivel de gasto
Indigente (CR 0 o menos)	0,50 \$	Ninguna	0,50 \$
Pobre (CR 1-9)	CR×1 (1 \$-9 \$)	CR×10 (10 \$-90 \$)	2 \$
Clase media (CR 10-49)	CR×2 (20 \$-98 \$)	CR×50 (500 \$-2.450 \$)	10 \$
Adinerado (CR 50-89)	CR×5 (250 \$-445 \$)	CR×500 (25.000 \$-44.500 \$)	50 \$
Rico (CR 90-98)	CR×20 (1.800 \$-1.960 \$)	CR×2.000 (180.000 \$-196.000 \$)	250 \$
Inmensamente rico (CR 99)	50.000 \$	5M \$+	5.000 \$

ACTUAL

Crédito	Dinero	Propiedades	Nivel de gasto
Indigente (CR 0 o menos)	10 \$	Ninguna	10 \$
Pobre (CR 1-9)	CR×20 (20 \$-180 \$)	CR×200 (200 \$-1.800 \$)	40 \$
Clase media (CR 10-49)	CR×40 (400 \$-1.960 \$)	CR×1.000 (10.000 \$-49.000 \$)	200 \$
Adinerado (CR 50-89)	CR×100 (5.000 \$-8.900 \$)	CR×10.000 (500.000 \$-890.000 \$)	1.000 \$
Rico (CR 90-98)	CR×400 (36.000 \$-39.200 \$)	CR×40.000 (3,6M \$-3,92M \$)	5.000 \$
Inmensamente rico (CR 99)	1 millón \$	100 millones \$+	100.000 \$



Propiedades: Las propiedades son las cosas que tu investigador posee al comienzo del juego, y la cantidad de dólares que aparece en la tabla es el valor total de esas cosas. El jugador deberá anotar su valor en dólares y decidir la forma que adoptan, normalmente inmuebles o inversiones. Se incluye un listado de posesiones habitual dentro de cada uno de los niveles de vida. Si tu nivel de vida incluye una casa o un coche, estos bienes formarán parte del valor de tus propiedades.

Harvey comienza el juego con un Crédito de 41 (Clase media). Esto le proporciona un nivel de vida medio: podrá alojarse en hoteles de precios moderados, salir a comer (a sitios económicos) y tomar un taxi de vez en cuando. Además, podrá gastar hasta 10 \$ al día, todo ello sin pérdida alguna de Crédito ni la necesidad de que el jugador lleve una contabilidad.

Tiene 82 \$ en metálico (41×2) y 2.050 \$ (41×50) en propiedades. El nivel de vida medio de los años 20 indica que Harvey podría ser el propietario de su casa, o por lo menos de parte de ella. Por defecto, sus 2.050 \$ están invertidos en su casa.

Equipo

El último paso consiste en anotar todas las armas, equipo u objetos importantes que posee tu investigador. No es necesario escribir una lista detallada de todo lo que posee tu personaje, solo un listado de objetos significativos. Suele ocurrir que, al principio, los investigadores no posean nada excepcional ni digno de escribir en cuanto a su equipo; no hay problema, ya que pronto descubriréis todo tipo de objetos extraños y extraordinarios durante el juego. No es necesario pagar por los objetos que se ajusten a la descripción del nivel de vida de tu investigador, simplemente los tienes.

Incluso aunque tu investigador no adquiera un arma, es posible que él o ella sepan cómo usarlas. Tal vez tu investigador participara en una guerra, o adquiriese cierta familiaridad con los cuchillos o las armas de fuego mientras crecía en una granja. Sea la época que sea, pocas personas son expertas en el uso de armas, aunque a menudo tendrán cierta familiaridad con ellas. Excepto en escasas ocupaciones como Soldado, los puntos adicionales invertidos en Combatir y Armas de fuego suelen proceder de los puntos de habilidades de interés personal.

Consulta las **Tablas de Equipo y Armas** (véanse las páginas 242-251 y 252-257).

OTRAS FORMAS DE CREAR INVESTIGADORES: REGLAS OPCIONALES

La conclusión fundamental de crear un investigador es que generas un conjunto de características que se encuentran dentro del marco de valores apropiado. El método que utilices para hacer esto no tiene importancia, ya que otros grupos de juego acordarán métodos distintos. Algunos prefieren una aproximación aleatoria; otros prefieren cierto margen de libertad para intercambiar o modificar los valores, tal vez con la intención de ajustar las características a una plantilla de personaje preconcebida o para que se ajusten a su visión del equilibrio de juego.

Por estos motivos, a continuación se ofrece una selección de métodos alternativos para crear investigadores. El Guardián deberá comentar y elegir el método o la combinación de métodos para crear investigadores que se ajuste mejor a su grupo de juego.

Opción 1: Volver a empezar

Utiliza el método por defecto. Si no te gusta el resultado de tus tiradas, descártalas y empieza de nuevo. Puede que el Guardián permita el uso de esta opción cuando un jugador obtenga tres o más características con una puntuación inicial inferior a 50.

Opción 2: Modificar los resultados más bajos

Utiliza el método por defecto. Si te parece que hay demasiadas tiradas bajas (puede que tres o más inferiores a 10), tira 1D6 adicional y reparte los puntos obtenidos entre los resultados más bajos antes de multiplicarlos por 5.

Opción 3: Escoger dónde asignar las características obtenidas

Tira y anota cinco tiradas de 3D6 y tres tiradas de 2D6+6. Multiplica cada uno de estos ocho resultados por 5.

Asigna los valores de las características como desees entre las ocho características. Se recomienda asignar un valor mínimo de 40 a INT y TAM, aunque podrán ser inferiores si el Guardián da su consentimiento.

Opción 4: Compra de puntos de características

Reparte 460 puntos entre las ocho características como desees (dentro del margen de 15 a 90). Se recomienda asignar un valor mínimo de 40 a INT y TAM, aunque podrán ser inferiores si el Guardián da su consentimiento.

Opción 5: Método rápido

Se recomienda este método si quieres estar listo para la acción rápidamente.

- ⑤ Asigna 40, 50, 50, 50, 60, 60, 70 y 80 como desees entre tus características.
- ⑤ Aplica los **modificadores de edad y EDU** (véase la página 43).
- ⑤ Calcula la **Bonificación al daño** y la **Corpulencia** (véase la página 43).
- ⑤ Calcula los Puntos de Vida (CON+TAM dividido entre 10) y la Suerte (3D6×5).
- ⑤ Elige una ocupación y ocho habilidades de ocupación que sean apropiadas.
- ⑤ Asigna los siguientes valores entre las ocho habilidades de ocupación y el Crédito: una a 70%, dos a 60%, tres a 50% y tres a 40% (asigna estas puntuaciones directamente ignorando la puntuación básica de las habilidades). Si tu ocupación elegida conlleva una puntuación de Crédito menor que 40%, deberás ajustar la puntuación de Crédito y asignar el exceso a otras habilidades.
- ⑤ Elige cuatro habilidades no incluidas en tu ocupación y auméntalas un 20% (añadiendo 20 a la puntuación básica de la habilidad).
- ⑤ Tira para obtener algunos detalles de trasfondo para elaborarlos en el futuro, durante el juego.
- ⑤ Empieza a jugar.
- ⑤ Calcula los valores de la mitad y una quinta parte durante el juego.
- ⑤ Calcula tu dinero cuando lo necesites.

Opción 6: Alcanzar las cotas del potencial humano

Quizá hayas notado que muchas características tienen un máximo de 99, aunque las tiradas de dados solo permiten alcanzar una puntuación máxima de 90. Si estás dispuesto a permitir investigadores realmente excepcionales, otorga 1D10 puntos porcentuales adicionales para que los jugadores distribuyan entre las características a su antojo. De este modo, un investigador que tenga INT 90 podrá incrementarla hasta 99 si obtiene un 9 en el dado.

Esta opción se puede utilizar en combinación con cualquier otro método.

REGLA OPCIONAL: UN LÍMITE A LOS VALORES DE HABILIDAD INICIALES

Los investigadores que tengan valores muy altos en alguna habilidad no deberían desequilibrar el juego, ya que algunas tiradas de habilidad requieren obtener un resultado menor a la mitad o una quinta parte de su puntuación. Del mismo modo, se puede esquivar o defenderse contra una habilidad de Combatir de 99% (y una tirada de 100 es un fracaso automático). El Guardián podría aplicar un límite a las habilidades iniciales como, por ejemplo, un 75%.

REGLA OPCIONAL: INVESTIGADORES EXPERIMENTADOS

Los investigadores pueden comenzar a descubrir secretos oscuros a cualquier edad, y la edad otorga experiencia. La asignación de puntos de habilidad derivados de la característica EDU refleja el hecho de que la gente mayor suele tener más conocimientos. Sin embargo, algunas experiencias vitales pueden beneficiar o perjudicar a los investigadores.

Cuando una plantilla de experiencia exija un incremento de la edad del personaje deberás asignar los puntos de habilidad adicionales procedentes de un aumento en EDU antes de asignar los puntos de habilidad otorgados por la plantilla.

Las siguientes plantillas de experiencia son opcionales, y los jugadores solo pueden elegir una con el permiso del Guardián.

Plantilla de experiencia en la guerra



El investigador ha servido en un cuerpo de las fuerzas armadas durante una guerra; en el caso de los investigadores de los años 20 probablemente se trate de la Primera Guerra Mundial. Aunque se beneficia de dicha experiencia, también padece sus secuelas. Modifica a tu investigador del siguiente modo:

- ☉ Modifica la edad en consonancia con la fecha de la guerra y el año en que comienza la aventura.
- ☉ Resta 1D10+5 de COR.

- ☉ Añade una de las siguientes al trasfondo de tu investigador: una Lesión/Cicatriz o una Fobia/Manía asociada a la guerra.
- ☉ Añade 70 puntos de habilidad adicionales y distribúyelos entre cualesquiera de las siguientes habilidades:
- ☉ **Los soldados rasos eligen entre:** Armas de fuego (Fusil/Escopeta), Combatir (Pelea), Descubrir, Escuchar, Intimidar, Juego de manos, Lanzar, Primeros auxilios, Sigilo, Supervivencia, Tregar.
- ☉ **Los oficiales eligen entre:** Armas de fuego (Arma corta), Descubrir, Escuchar, Lanzar, Orientarse, Primeros auxilios, Tregar, Sigilo, una habilidad interpersonal (Encanto, Intimidar o Persuasión).
- ☉ Anota en la hoja de personaje: Inmune a las pérdidas de cordura causadas por la visión de un cadáver o una lesión grave.

Plantilla de experiencia en la policía

El investigador ha servido en un cuerpo de policía durante varios años o se ha retirado del mismo. Modifica a tu investigador del siguiente modo:

- ☉ Elige una edad de 25 años o mayor.
- ☉ Resta 1D10 de COR.
- ☉ Añade una de las siguientes al trasfondo de tu investigador: una Lesión/Cicatriz o una Fobia/Manía asociada a sus vivencias como agente de policía.
- ☉ Añade 60 puntos de habilidad adicionales y distribúyelos entre cualesquiera de las siguientes habilidades: Armas de fuego (Arma corta o Fusil/Escopeta), Combatir (Pelea), Conducir automóvil, Derecho, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Escuchar, Intimidar, Otras lenguas, Primeros auxilios, Seguir rastros, Tregar.
- ☉ Anota en la hoja de personaje: inmune a las pérdidas de cordura causadas por la visión de un cadáver.





Plantilla de experiencia en el crimen organizado

El investigador ha dedicado gran parte de su vida, si no toda, al crimen organizado. Modifica a tu investigador del siguiente modo:

- ⑨ Elige una edad de 20 años o mayor.
- ⑨ Resta 1D10 de COR.
- ⑨ Añade una de las siguientes al trasfondo de tu investigador: una Lesión/Cicatriz o una Fobia/Manía asociada a su experiencia criminal.
- ⑨ Añade 60 puntos

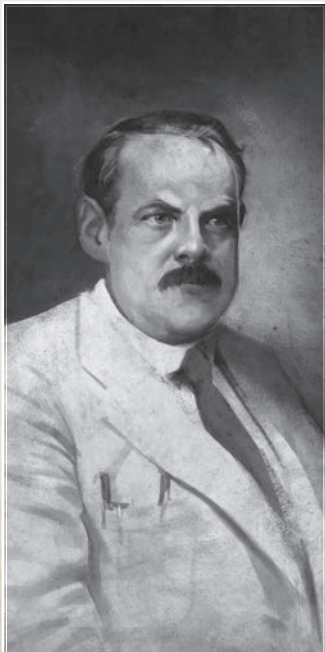
de habilidad adicionales y distribúyelos entre cualesquiera de las siguientes habilidades: Armas de fuego (cualquiera), Cerrajería, Combatir (cualquiera), Conducir automóvil, Derecho, Descubrir, Escuchar, Juego de manos, Psicología, Sigilo, Tregar, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).

- ⑨ Anota en la hoja de personaje: inmune a las pérdidas de Cordura causadas por la visión de un cadáver, presenciar o cometer un asesinato o presenciar cómo se comete un acto violento contra un ser humano.

Plantilla de experiencia en medicina

El investigador ha ejercido como médico, enfermero o forense durante un tiempo prolongado. Modifica a tu investigador del siguiente modo:

- ⑨ Elige una edad de 30 años o mayor.
- ⑨ Resta 1D10 de COR.
- ⑨ Añade una Fobia/Manía al trasfondo de tu investigador asociada a su experiencia médica.
- ⑨ Añade 60 puntos de habilidad adicionales y distribúyelos entre cualesquiera de las siguientes habilidades:



Ciencia (dos cualesquiera), Derecho, Descubrir, Escuchar, Medicina, Primeros auxilios, Psicología.

- ⑨ Anota en la hoja de personaje: inmune a las pérdidas de Cordura causadas por la visión de un cadáver o una lesión grave.

Plantilla de experiencia en los Mitos

El investigador tiene conocimientos de los Mitos de Cthulhu, ya sea en sentido académico o adquiridos mediante una experiencia tangible.

Acuerda con el Guardián la forma en que el investigador llegó a ser consciente de la existencia de los Mitos de Cthulhu (mediante la lectura o la experiencia) y escríbelo en su trasfondo. Si dicho conocimiento fue adquirido a través de los libros, decide si el investigador es un «creyente» o no (véase **Hacerse creyente**, página 116). Modifica a tu investigador del siguiente modo:



- ⑨ Aumenta la habilidad de Mitos de Cthulhu en una cantidad acordada con el Guardián (sugerimos 1D10+5).
- ⑨ Reduce la Cordura máxima de acuerdo con la habilidad de Mitos de Cthulhu.
- ⑨ Si es un creyente, resta tanta COR como la cantidad de puntos obtenidos en Mitos de Cthulhu.
- ⑨ Añade dos de las siguientes al trasfondo de tu investigador: una Lesión/Cicatriz, Fobia/Manía, o Encuentro con una entidad sobrenatural asociado a su experiencia con los Mitos.
- ⑨ Hechizos (solo si es creyente), con el permiso del Guardián: el Guardián decidirá a qué hechizos tiene acceso el investigador.

~ Tabla de referencia rápida de mitad y quinta parte de un valor ~

Localiza el valor de la característica o habilidad bajo la columna Número Base, y consulta la fila para determinar la mitad (Difícil) y la quinta parte (Extrema) del mismo.

Número Base	Mitad del valor (1/2)	Quinta parte del valor (1/5)	Número Base	Mitad del valor (1/2)	Quinta parte del valor (1/5)		
1	0	0	51	25	10		
2	1		52	26			
3			53				
4	2	1	54	27	11		
5	3		55	28			
6			56			29	
7			57				30
8			58				
9	59	12					
10	60		31				
11	61			32			
12	62				33		
13	63					13	
14	64	34					
15	65		35				
16	66			36			
17	67				37		
18	68	14					
19	69		38				
20	70			39			
21	71				40		
22	72					41	
23	73	15					
24	74		42				
25	75			43			
26	76				44		
27	77					45	
28	78	46					
29	79		16				
30	80			47			
31	81				48		
32	82	49					
33	83					17	
34	84		50				
35	85			51			
36	86	52					
37	87				53		
38	88		54				
39	89			55			
40	90	56					
41	91				57		
42	92		58				
43	93			59			
44	94	60					
45	95				61		
46	96		62				
47	97			63			
48	98	64					
49	99				65		
50	100		66				

REFERENCIA RÁPIDA: CREACIÓN DE INVESTIGADORES

1 Genera las características

Tira 3D6 y multiplica el resultado por 5 para las características FUE, CON, DES, APA y POD. Tira 2D6+6 y multiplica el resultado por 5 para TAM, INT y EDU. Antes de anotar estos resultados en la hoja, decide la edad del investigador:

Edad	Modificadores
15-19	Resta 5 puntos entre FUE y TAM, y también de EDU. Tira dos veces para determinar la Suerte y elige el resultado mayor.
20-39	Haz una tirada de mejora de EDU.
40-49	Resta 5 puntos entre FUE, CON y DES (de una sola o repartidos entre dos o tres), y reduce 5 puntos la APA. Haz 2 tiradas de mejora de EDU.
50-59	Resta 10 puntos entre FUE, CON y DES (de una sola o repartidos entre dos o tres), y reduce 10 puntos la APA. Haz 3 tiradas de mejora de EDU.
60-69	Resta 20 puntos entre FUE, CON y DES (de una sola o repartidos entre dos o tres), y reduce 15 puntos la APA. Haz 4 tiradas de mejora de EDU.
70-79	Resta 40 puntos entre FUE, CON y DES (de una sola o repartidos entre dos o tres), y reduce 20 puntos la APA. Haz 4 tiradas de mejora de EDU.
80-89	Resta 80 puntos entre FUE, CON y DES (de una sola o repartidos entre dos o tres), y reduce 25 puntos la APA. Haz 4 tiradas de mejora de EDU.

Tirada de mejora de EDU: tira 1D100. Si el resultado es mayor que tu EDU actual, añade 1D10 puntos a tu característica de EDU (nótese que la EDU no puede ser mayor de 99).

Ahora escribe el valor total, la mitad y la quinta parte de cada característica en las casillas de la hoja de personaje.

3 Determina el Movimiento

Si tanto su DES como su FUE son menores que su TAM: MOV 7

Si o bien su DES o bien su FUE es igual o mayor que su TAM, o si las tres son iguales MOV 8

Si tanto su DES como su FUE son mayores que su TAM: MOV 9

Si su edad está en la década de los 40: reduce su MOV en 1.
Si su edad está en la década de los 50: reduce su MOV en 2.
Si su edad está en la década de los 60: reduce su MOV en 3.
Si su edad está en la década de los 70: reduce su MOV en 4.
Si su edad está en la década de los 80: reduce su MOV en 5.

2 Atributos derivados

Los Puntos de Cordura son iguales al valor de la característica de POD.

Los Puntos de Magia son iguales a una quinta parte del POD.

Tira 3D6 y multiplica el resultado por 5 para determinar la Suerte.

Los Puntos de Vida son iguales a TAM+CON dividido por 10 (redondeando hacia abajo).

Rodea el resultado en los recuadros de esta sección.

--- AÑOS 20 ---

Nombre _____

Ingeniero _____

Ocupación _____

Género _____ Edad _____

Lugar de residencia _____

Lugar de nacimiento _____

--- CARACTERÍSTICAS ---

FUE **1** DES **1** POD **1**

CON **1** APA **1** EDU **3**

TAM **1** INT **1** Mov **3**

--- PUNTOS DE VIDA ---

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

Inconsciente ☐ 00 01 02 03 04 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36

Moribundo ☐ 05 06 07 08 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36

Herida ☐ 09 10 11 12 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57

Enfermo ☐ 13 14 15 16 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78

Muerto ☐ 17 18 19 20 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

--- PUNTOS DE MAGIA ---

2

--- CORDURA ---

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15

Agotada ☐ 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36

--- SUERTE ---

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15

16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36

37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57

58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78

79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

--- HABILIDADES DEL INVESTIGADOR ---

☐ Antropología (01%) ☐ Conducir maquinaria (01%) ☐ Mito de Chihuahua (00%) ☐

☐ Armas de fuego ☐ Contabilidad (05%) ☐ Nadar (20%) ☐

☐ (Arma corta) (20%) ☐ Crédito (00%) ☐ Naturaleza (10%) ☐

☐ (Pistol/Escoleta) (25%) ☐ Derecho (05%) ☐ Orientarse (10%) ☐

☐ ☐ Descubrir (25%) ☐ Persuasión (10%) ☐

☐ Arqueología (01%) ☐ Disfrutarse (05%) ☐ Pilotar (01%) ☐

☐ Arte/Artesanía (05%) ☐ Electricidad (10%) ☐ Primeros auxilios (30%) ☐

☐ ☐ Encanto (15%) ☐ Psicoanálisis (01%) ☐

☐ ☐ Equitación (05%) ☐ Psicología (10%) ☐

☐ ☐ Escuchar (20%) ☐ Salir (20%) ☐

☐ Buscar libros (20%) ☐ Esquivar (DES/2) ☐ Seguir rastros (10%) ☐

☐ Cerrajería (01%) ☐ Historia (05%) ☐ Sigilo (20%) ☐

☐ Charlatanería (05%) ☐ Intimidar (15%) ☐ Supervivencia (10%) ☐

☐ Ciencia (01%) ☐ Juego de manos (10%) ☐ Tascón (05%) ☐

☐ ☐ Lengua propia (EDU) ☐ Trepar (20%) ☐

☐ ☐ Tres lenguas (01%) ☐ ☐ ☐

☐ Ciencias ocultas (05%) ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Combate ☐ ☐ ☐ ☐

☐ (Polea) (25%) ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐

☐ Conducir automóvil (20%) ☐ ☐ ☐

--- ARMAS ---

Arma Normal Difícil Extremo Daño Alcance Ataques Munición Avería

Desarmado 1D3+BD 1 1

.....

.....

.....

--- COMBATE ---

Bonif. Daño ☐

Corrupción ☐

Esquivar ☐

6

4 Elige una ocupación y asigna puntos a las habilidades

Elige una ocupación (páginas 44-45) y anota las habilidades y el Crédito de la ocupación. Calcula los puntos para habilidades de la ocupación utilizando las características indicadas en la ocupación. Distribuye estos puntos entre las habilidades de la ocupación, y no olvides asignar puntos al Crédito. Añade los puntos a la puntuación básica indicada junto a cada habilidad en la hoja de personaje. La información sobre las habilidades se encuentra a partir de la página 94.

5 Habilidades de interés particular

Calcula los puntos de interés particular multiplicando la INT×2. Reparte estos puntos entre cualesquiera habilidades para terminar de definir al investigador (sin olvidar las habilidades de combate y armas de fuego, si resultaran apropiadas).

El valor para el combate sin armas es la habilidad de Combatir (Pelea) de tu investigador. ¡Los puntos que no se asignen se perderán!

6 Valores de combate

Determina la Bonificación al daño y la Corpulencia sumando FUE+TAM y consultando el resultado:

FUE+TAM	BD	Corpulencia	FUE+TAM	BD	Corpulencia
2 a 64	-2	-2	205 a 284	+2D6	3
65 a 84	-1	-1	285 a 364	+3D6	4
85 a 124	0	0	365 a 444	+4D6	5
125 a 164	+1D4	1	445 a 524*	+5D6*	6*
165 a 204	+1D6	2			

*por cada 80 puntos o fracción, +1D6 BD y +1 Corpulencia

Anota tus puntos de habilidad en la casilla de Esquivar, de forma que todas tus habilidades de combate se encuentren en un mismo lugar como referencia rápida.

Formulario de creación de investigador con secciones:

- TRASFONDO** (Sección 8): Descripción personal, Ideología/Creencias, Allegados, Lugares significativos, Posesiones preciadas, Rasgos, Lesiones y cicatrices, Fobias y manías, Tómos arcanos, hechizos y artefactos, Encuentros con entidades extrañas.
- EQUIPO Y POSESIONES** (Sección 10): Nivel de gasto, Dinero, Bienes.
- DINERO Y BIENES** (Sección 9): Nivel de gasto, Dinero, Bienes.
- COMPAÑEROS INVESTIGADORES** (Sección 11): Tabla para anotar nombres de personajes y jugadores.
- REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA**: Reglas de habilidades y características, Heridas y curación.
- NOTAS**: Espacio para anotaciones.

7 Otros antecedentes y Retrato

Dale un nombre a tu investigador y anota su edad, sexo, ocupación, lugar de residencia actual y lugar en el que creció. El recuadro en blanco es el espacio destinado al retrato de tu investigador (si estás utilizando una hoja de personaje en PDF podrás arrastrar una imagen digital a este espacio).

8 Crea un trasfondo

Piensa acerca de tu investigador y escribe entre tres y seis frases acerca de: Descripción personal, Ideología/Creencias, Allegados, Lugares significativos, Posesiones preciadas y Rasgos. No es imprescindible escribir algo sobre todas las categorías, pero cuanto más seas capaz de definir, más vida cobrará tu investigador. Utiliza las tablas de las páginas 44-48 como fuente de inspiración. Elige una de las anotaciones y subráyala o pon un asterisco (*) para indicar que se trata del vínculo fundamental de tu investigador (consulta la página 48). Nótese que el espacio destinado a las otras categorías se rellena durante el juego.

9 Determina los ingresos

Consulta el Crédito de tu investigador en la **Tabla II: Dinero y propiedades** (página 54) para determinar el Nivel de gasto, el Dinero en efectivo y las Propiedades, y anótalos.

10 Equipo

Anota todas las armas, equipo u objetos importantes que posee tu investigador. Considera los objetos útiles que normalmente acompañarían la ocupación de tu investigador. Consulta con el Guardián si no lo tienes claro.

Las listas de Equipo se pueden encontrar en la página 242.

Las listas de Armas se pueden encontrar en la página 252.

11 Tus compañeros investigadores

Anota los nombres de otros investigadores y el nombre de los jugadores que los interpretan como recordatorio de quién es quién. También hay un espacio debajo de cada nombre para poder añadir un par de palabras que resuman su ocupación o personalidad.



Ejemplo de creación de un investigador

Para empezar, tenemos que hacer las tiradas para las características de Harvey. Vamos a tirar unos cuantos dados y a comprobar sus puntuaciones. La jugadora coge una hoja de personaje en blanco y un lápiz, y después tira unos cuantos dados de seis caras.

Obtenemos un 4 para Harvey, que al multiplicarlo por 5 le otorga una Fuerza de 20%. Esto es pésimo. Harvey es excepcionalmente débil y esmirriado, pero a la jugadora no le preocupa demasiado; *La llamada de Cthulhu* es un juego diferente, y se necesitan todo tipo de investigadores. Afortunadamente para Harvey, la jugadora obtuvo después un 14 en los dados, lo que le otorga una CON de 70%. Esto está muy bien, y Harvey será bastante robusto. Esto ayuda a compensar su terrible puntuación de FUE.

Las demás características de Harvey acaban siendo: TAM de 80% (todo ese tiempo que ha pasado leyendo y sin ejercitarse significa que probablemente tenga sobrepeso), DES 60% (por encima de la media), APA 85% (a pesar de sus defectos, Harvey tiene una personalidad deslumbrante), INT 85% (una puntuación excelente), POD 45% (lo que le otorga 9 Puntos de Magia pero una Cordura inicial baja; empieza con 45 COR) y, EDU 80% (se puede asumir que Harvey tiene un título universitario). La jugadora de Harvey obtiene un 9 para determinar su valor de Suerte, por lo que Harvey comenzará el juego con Suerte 45.

La jugadora quiere que Harvey tenga 42 años, con algo de experiencia a sus espaldas. Hace dos tiradas de mejora de Educación. La EDU de Harvey es 80. Primero obtiene un 86 en la tirada y recibe una recompensa de 4 puntos (1D10). Ahora Harvey tiene Educación 84. Su segunda tirada es de 82 y no consigue obtener ninguna recompensa. Entonces reduce su DES en 5 hasta 55 y su APA en 5 hasta 80; ya no es tan deslumbrante como antaño pero todavía es un tipo atractivo.

Habiendo determinado todas sus características, la jugadora anota los valores de la mitad y la quinta parte de cada una de ellas. La EDU 84 de Harvey se divide entre 2, por lo que la mitad de este valor será 42%. Después se divide por cinco para obtener la quinta parte del valor (84 dividido entre 5, redondeando hacia abajo, es igual a 16%). La jugadora de Harvey escribe estas puntuaciones en las casillas provistas en la hoja y repite este proceso con todas las características. Ahora se determinan la Bonificación al daño y la Corpulencia de Harvey. Harvey Walters no tiene Bonificación al daño y tiene una Corpulencia de 0, ya que su FUE y su TAM suman un total de 100. Con una CON de 70 y un TAM de 80 para un total de 150, Harvey tiene 15 Puntos de Vida (150 dividido entre 10=15).

Harvey Walters tiene FUE 20, TAM 80 y DES 55. Tanto su FUE como su DES son menores que su TAM, por lo que el MOV de Harvey es 7. Tiene 42 años de edad, por lo que su movimiento se ve reducido en un punto hasta MOV 6. Harvey no va a ganar muchas carreras.

Decide que Harvey va a ser un periodista que trabaja para *Enigma Magazine*. Los periodistas utilizan EDU×4 para calcular sus puntos para habilidades de ocupación. La EDU 84 de Harvey (multiplicada por 4) le proporciona 336 puntos para repartir entre las habilidades listadas en la ocupación de Periodista, así como a su puntuación de Crédito.

Su habilidad actual en Lengua propia (inglés) ya es de 84%, así que la jugadora de Harvey decide no añadir más puntos a dicha habilidad. Decide que Harvey sepa latín; tiene una puntuación básica de 01%, y añade 65 de sus 336 puntos para una puntuación total de 66% en Latín. Ahora está familiarizado con una lengua habitual en las investigaciones de los Mitos. Todavía le quedan 271 puntos para gastar en habilidades de ocupación. A continuación, añade 60 puntos a su puntuación de Persuasión, aumentándola a 70%. Con el fin de evaluar a las personas a las que interrogue, la jugadora añade 55 puntos a Psicología para obtener un 65%. Como reportero de investigación, Harvey está bien dotado para hacer preguntas y obtener respuestas honestas. Ahora le quedan 156 puntos para habilidades de ocupación. Todo reportero necesita recopilar pruebas, por lo que su jugadora asigna 20 puntos a Arte/Artesanía (elige Fotografía) para un total de 25%, ya que en los años 20 hay que ver para creer. Todavía le quedan 136 puntos para habilidades de ocupación. La puntuación recomendada de Crédito para un periodista es 9-60, por lo que un valor de 41 indicará que Harvey tiene un trabajo bien pagado; tal vez alguien le haya recomendado al editor. Una puntuación de Crédito 41 también indica cierto renombre a nivel local, ¡pero nadie va a sacar la alfombra roja para recibirlo en un futuro cercano!

Enigma

¿CÓMO SE JUEGA?

Reglas de juego

A los periodistas se les permite tener dos habilidades como especialidades personales: la jugadora elige Arqueología y le añade 38 puntos para un total de 39%, y 57 puntos a Derecho, para un total de 62% en dicha habilidad. La jugadora de Harvey ha gastado todos los puntos para las habilidades de ocupación de periodista. Harvey tiene buenas habilidades interpersonales, muy útiles para un reportero, y una habilidad relacionada con los Mitos: Arqueología.

La INT de Harvey es de 85, por lo que contará con 170 puntos ($85 \times 2 = 170$) para repartir en habilidades de interés particular. Estos puntos se pueden gastar como desee la jugadora. La jugadora que interpreta a Harvey invierte 49 puntos en Pilotar aeronave para un total de 50% («porque suena emocionante») y, ya que se imagina que Harvey va a pasar mucho tiempo investigando sucesos y eventos misteriosos, añade 35 puntos a su Buscar libros, aumentándola a 55%. Le quedan 86 puntos para habilidades de interés particular y los reparte para redondear las habilidades más generales de Harvey (pero igualmente útiles): añade 20 a Escuchar hasta 45%, 25 a Ciencias ocultas hasta 30% (esta puntuación tan baja indica que, aunque Harvey tiene ciertos conocimientos sobre las ciencias ocultas, todavía le queda mucho por aprender), y los 41 restantes a Arqueología, su favorita, aumentándola a 80. Dado que la pluma de Harvey es más poderosa que la espada, decide no mejorar sus habilidades de Combatir o de Armas de fuego por encima de su puntuación básica.

Habiendo gastado todos sus puntos, la jugadora anota en la hoja de personaje los valores de la mitad y la quinta parte de cada una de las habilidades.

La jugadora de Harvey ha asignado 41 puntos de habilidades de ocupación a su Crédito, lo que significa que tiene un nivel de vida Medio. Podrá alojarse en hoteles de precios moderados, salir a comer (a sitios económicos) y tomar un taxi de vez en cuando.

En cuanto a su trasfondo, la jugadora de Harvey escribe «atractivo, bien vestido y con algo de sobrepeso» en su descripción personal. Entonces utiliza las tablas para determinar el resto del trasfondo de Harvey. Primero obtiene un 4 para sus creencias: «destino».

Esto parece encajar con Harvey; quizás sea supersticioso. Después un 2 para los allegados: «abuelo». La jugadora de Harvey prefiere la idea de un tío, así que elige eso en su lugar; pero, ¿por qué es importante para Harvey? Obtiene un 9 en «¿Por qué?», lo que indica que Harvey quiere demostrar que es mejor que su tío. Lo siguiente son los lugares significativos. Un 4 en la tirada tiene como resultado «un lugar de tranquilidad y contemplación». Harvey es un tipo estudioso y quizás le agrade sentarse en su estudio mientras reflexiona sobre sus textos. A continuación, con una tirada de 1, tenemos un objeto vinculado a su habilidad más alta. Harvey tiene un 80% en Arqueología, así que el Guardián sugiere que tal vez el tío de Harvey era un avezado arqueólogo que le transmitió su pasión y sus conocimientos cuando era niño. Esto enlaza con su tío. Esta idea le gusta a la jugadora, que determina que el tío de Harvey estaba obsesionado con la Arqueología, pero que ahora es un pálido reflejo de lo que fue. Aunque esto se haya achacado a la demencia, tal vez se deba a otra causa; ¿puede ser que algo escondido entre las viejas piezas arqueológicas que coleccionó le haya conducido hasta la locura? Las piezas arqueológicas se encuentran ahora en el estudio de Harvey. Él cree que es más resuelto, que posee mayor resistencia mental que su tío y que triunfará allá donde su tío fracasó. Por último obtenemos un 7 para el rasgo de Harvey: «seductor». Encaja a la perfección; Harvey es un tipo atractivo.

Harvey no necesita nada más para empezar a jugar, solo una libreta, una pluma y su moneda de la suerte. Si quisiera tener un coche como parte de su equipo inicial, tendrá que obtenerlo de sus propiedades, ya que los coches no se encuentran dentro de la lista de ingresos medios de los años 20.

¡Harvey ya está listo para empezar sus aventuras!





Cualquier artistilla de esos que dibujan portadas puede embadurnar un lienzo sin orden ni concierto y darle el nombre de pesadilla, aquelarre o retrato del diablo, pero solo un gran pintor puede conseguir que resulte verosímil o suscite pavor. Y eso es porque solo un verdadero artista conoce la anatomía de lo terrible y la fisiología del miedo: el tipo exacto de líneas y proporciones que se asocian a instintos latentes o a recuerdos hereditarios de temor, y los contrastes de color y efectos luminosos precisos que despiertan el sentido oculto de lo siniestro.

—H. P. Lovecraft, «El modelo de Pickman»

Ocupaciones

Capítulo Cuatro



Conzel
2014

LA OCUPACIÓN DE TU INVESTIGADOR DETERMINA CON qué habilidades tiene más soltura, sus ingresos y a quién es más probable que conozca. Una ocupación también ayuda a definir la personalidad del investigador, sus motivaciones y la visión del mundo que le rodea.

OCUPACIONES DE EJEMPLO

Las ocupaciones de esta lista son solo una muestra de las posibilidades. La mayoría de las ocupaciones se pueden utilizar en casi cualquier ambientación histórica en la que se desarrollen las aventuras. Sin embargo, algunas ocupaciones como Pirata informático solo existen en ambientaciones determinadas, como el mundo contemporáneo. Solo deberías elegir aquellas habilidades que resulten adecuadas al momento histórico en el que se desarrollen tus aventuras. Si no estás seguro, consúltalo con el Guardián.

CREAR OCUPACIONES

Utiliza las ocupaciones de la lista como guía a la hora de crear otras ocupaciones que no aparezcan en ella. Si creas una nueva ocupación, acota el número de habilidades a ocho; si no, el concepto de ocupación como concentración de conocimientos y pericias (habilidades) no tardará en perder su sentido. Estas habilidades deberían ser el compendio del conocimiento y las capacidades esenciales para la ocupación que estás creando. Podría ser que en algunos casos no te hicieran falta ocho habilidades para representar adecuadamente una ocupación; si quedan habilidades libres, quedarán a elección del jugador; es decir, el jugador podrá elegir cualquier habilidad que encaje con su ocupación, la época o el concepto del personaje. También se deberá asignar un rango de Crédito adecuado para la ocupación.

LEYENDA

La lista de ocupaciones está ordenada alfabéticamente. Algunas entradas agrupan ocupaciones relacionadas; por ejemplo, Asesino, Estafador, Falsificador, Ladrón, Ladrón de bancos y Traficante de alcohol están en la lista de la ocupación Criminal.

[Lovecraftiana] Una ocupación relevante en las historias de Lovecraft.

[Clásica] Una ocupación disponible solo en el periodo Clásico de los años 20.

[Contemporánea] Una ocupación disponible solo en las ambientaciones Contemporáneas.

Puntos para habilidades de ocupación: Determina qué características se utilizan para obtener las habilidades de ocupación del investigador.

Crédito: Determina la cantidad de puntos de habilidad de ocupación que deben emplearse en Crédito. Cada entrada muestra un rango, se puede elegir cualquier cifra dentro del rango y después gastar esa cantidad de puntos de habilidad de ocupación.

Contactos sugeridos: Sugerencias del tipo de personas y/u organizaciones que alguien que profese dicha ocupación podría conocer en sus quehaceres diarios. Podrían servir como ideas para el trasfondo del investigador.

Habilidades: Las ocho habilidades que definen la ocupación. Los puntos de habilidad de ocupación se distribuyen en estas habilidades; los puntos de habilidad de interés particular también se pueden emplear para incrementar estas habilidades, si así se desea. Suma estos puntos al valor básico de la habilidad mostrado en la hoja de personaje.



LISTA DE OCUPACIONES

ACRÓBATA	EDITOR	MÉDICO [LOVECRAFTIANA] - <i>también PSIQUIATRA</i>
ACTOR	ENFERMERA	MIEMBRO DE UNA TRIBU
AGENTE FEDERAL	ENTRENADOR DE ANIMALES	MINERO - <i>véase PEÓN</i>
ALIENISTA [CLÁSICA]	ESCRITOR [LOVECRAFTIANA]	MISIONERO
ALPINISTA	ESPECIALISTA	MONTAÑERO
ANTICUARIO [LOVECRAFTIANA]	ESPÍA	MÚSICO
ARISTÓCRATA	ESTUDIANTE/INTERNO	OCULTISTA [LOVECRAFTIANA]
ARQUEÓLOGO [LOVECRAFTIANA]	EXPLORADOR [CLÁSICA]	OFICIAL MILITAR
ARQUITECTO	FALSIFICADOR - <i>véase CRIMINAL</i>	OFICINISTA
ARTESANO	FANÁTICO	PARAPSIKÓLOGO
ARTISTA	FARMACÉUTICO	PAJEJA DEL GÁNSTER [CLÁSICA] - <i>véase</i> <i>CRIMINAL</i>
ASESINO - <i>véase CRIMINAL</i>	FORASTERO	PEÓN
ATLETA	FOTÓGRAFO	PERIODISTA [LOVECRAFTIANA]
AVIADOR [CLÁSICA] - <i>véase PILOTO</i>	FUNCIONARIO ELECTO	PERISTA - <i>véase CRIMINAL</i>
AYUDA DE CÁMARA - <i>véase MAYORDOMO</i>	FUNERARIO	PILOTO
AYUDANTE DE LABORATORIO	GAMBERRO - <i>véase CRIMINAL</i>	PIRATA INFORMÁTICO - <i>véase PROGRAMADOR</i>
BARMAN	GÁNSTER	PROFESOR DE UNIVERSIDAD [LOVECRAFTIANA]
BIBLIOTECARIO [LOVECRAFTIANA]	GORILA - <i>véase CRIMINAL</i>	PROGRAMADOR/TÉCNICO/PIRATA INFORMÁTICO [CONTEMPORÁNEA]
BOMBERO	GRANJERO	PROSPECTOR
BOXEADOR/LUCHADOR	GUARDIÁN DE ZOO	PROSTITUTA
BUZO	INGENIERO	PSICÓLOGO/PSICOANALISTA
CAMARERO	INSPECTOR DE POLICÍA/OFCIAL [LOVECRAFTIANA]	PSIQUIATRA
CAMILLERO	INTÉRPRETE	REPORTERO - <i>véase PERIODISTA</i>
CAZADOR (DE CAZA MAYOR)	INVESTIGADOR ACADÉMICO	REPORTERO GRÁFICO - <i>véase FOTÓGRAFO</i>
CAZADOR DE RECOMPENSAS	INVESTIGADOR PRIVADO	SECRETARIA
CHÓFER - <i>véase CONDUCTOR</i>	JUEZ	SINDICALISTA
CIENTÍFICO	JUGADOR	SOLDADO/INFANTE DE MARINA
CIRUJANO FORENSE	JURISTA	TAXISTA - <i>véase CONDUCTOR</i>
CLÉRIGO	LADRÓN - <i>véase CRIMINAL</i>	TENDERO
CONDUCTOR	LADRÓN DE BANCOS - <i>véase CRIMINAL</i>	TIMADOR - <i>véase CRIMINAL</i>
CONSERVADOR	LEÑADOR - <i>véase PEÓN</i>	TRAFICANTE DE ALCOHOL - <i>véase CRIMINAL</i>
CONTABLE	LIBRERO	TRATANTE DE ANTIGÜEDADES
CONTRABANDISTA - <i>véase CRIMINAL</i>	LÍDER DE UNA SECTA	VAGABUNDO
CORRESPONSAL EN EL EXTRANJERO	LOQUERO	VAQUERO
CRIMINAL - <i>también GÁNSTER</i>	MARINERO	VENDEDOR
DESPROGRAMADOR [CONTEMPORÁNEA]	MAYORDOMO/AYUDA DE CÁMARA/ DONCELLA	
DETECTIVE DE AGENCIA	MECÁNICO (Y TRABAJADORES CUALIFICADOS)	
DILETANTE [LOVECRAFTIANA]		
DISEÑADOR		
DONCELLA - <i>véase MAYORDOMO</i>		

Acróbata

Los acróbatas pueden ser atletas aficionados que compiten en torneos (posiblemente incluso en los Juegos Olímpicos) o profesionales empleados en el sector del entretenimiento (*por ejemplo*, circos, ferias o representaciones teatrales).

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + DES×2

Crédito: 9–20

Contactos sugeridos: Círculos de atletas aficionados, cronistas deportivos, circos, ferias.

Habilidades: Descubrir, Esquivar, Lanzar, Nadar, Saltar, Preparar y otras dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Actor

Normalmente, un actor de teatro o de cine. Muchos actores de teatro tienen una formación clásica, se consideran «auténticos» y miran por encima del hombro las pretensiones comerciales de la industria cinematográfica; aunque a finales del siglo veinte los actores de cine consiguieron gozar de más respeto y mejores salarios.

Hace tiempo que las estrellas del cine y la industria cinematográfica captaron el interés del público de todo el mundo. Muchas estrellas surgen de la noche a la mañana y la mayoría llevan vidas fulgurantes, sumamente llamativas, copando siempre la atención de los medios.

Durante los años 20, el centro teatral de Estados Unidos es la ciudad de Nueva York, aunque hay teatros importantes en la mayoría de las ciudades del país. Algo similar ocurre en Inglaterra, donde las compañías itinerantes viajan por los condados y Londres es el corazón de los espectáculos teatrales. Las compañías itinerantes viajan en tren y representan obras de estreno, así como clásicos de Shakespeare y otros. Algunas compañías pasan una considerable cantidad de tiempo de gira fuera de los Estados Unidos, recorriendo Canadá, Hawái, Australia y otros lugares.

Con la llegada del cine sonoro a finales de los años 20, muchas estrellas del cine mudo fueron incapaces de adaptarse y hacer la transición al sonido. Las sobreactuaciones gesticulantes de los actores del cine mudo dieron paso a caracterizaciones más sutiles. Actores como John Garfield y Francis Bushman fueron olvidados ante nuevas estrellas como Gary Cooper y Joan Crawford.

ACTOR DE TEATRO

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2

Crédito: 9–40

Contactos sugeridos: Industria del teatro, críticos periodísticos, gremio de actores.

Habilidades: Arte/Artesanía (Interpretación), Combatir, Disfrazarse, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Historia, Psicología y otra habilidad como especialidad personal o de la época.

ESTRELLA DE CINE

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2

Crédito: 20–90

Contactos sugeridos: Industria del cine, crítica periodística, escritores.

Habilidades: Arte/Artesanía (Interpretación), Conducir automóvil, Disfrazarse, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Psicología y otras dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época (p.ej. Equitación o Combatir).

Agente federal

Existe una amplia variedad de agentes y agencias federales. Algunos van uniformados, como los *marshals* de los EE. UU., mientras que otros, como el FBI, van de paisano y operan de forma parecida a los detectives.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 20–40

Contactos sugeridos: Agencias federales, cuerpos de seguridad del estado, crimen organizado.

Habilidades: Armas de fuego, Conducir automóvil, Combatir (Pelea), Derecho, Descubrir, Persuasión, Sigilo y una habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.

Alienista [Clásica]

En los años 20, «alienista» es el mejor término que se da a aquellos que tratan las enfermedades mentales (los primeros psiquiatras). El psicoanálisis apenas es conocido en los Estados Unidos, y tanto su base en la vida sexual como sus conexiones con la escatología se consideran indecentes. La psiquiatría, una disciplina médica estándar apoyada por el conductismo, es más común. Existen guerras intelectuales entre alienistas, psiquiatras y neurólogos.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 10–60

Contactos sugeridos: Otros profesionales del campo de la salud mental, médicos y, en ocasiones, detectives pertenecientes a las fuerzas del orden.

Habilidades: Ciencia (Biología, Química), Derecho, Escuchar, Medicina, Otras lenguas, Psicoanálisis y Psicología.

Alpinista

En el siglo XIX el montañismo se convirtió en un deporte popular. La mayoría de los alpinistas son deportistas vacacionales o de fin de semana; solo unos pocos tienen la reputación necesaria como para percibir los fondos que se requieren para emprender grandes escaladas.

En los años 20, las cimas americanas y alpinas más importantes ya han sido conquistadas. Tras largas negociaciones con el gobierno del Tíbet, los alpinistas por fin consiguieron acceder a los picos más altos del Himalaya. Las frecuentes expediciones al monte Everest, el último pico del mundo sin

conquistar, cuentan con el seguimiento y la cobertura de la radio y los periódicos. Las expediciones de 1921, 1922 y 1924 fracasaron en su intento de llegar a la cima y tuvieron como consecuencia la muerte de trece personas.

En la actualidad, el montañismo (o alpinismo, como suele denominarse en Europa) puede ser un deporte, un pasatiempo o una ocupación. Si se trata de una ocupación, esta puede abarcar a instructores de escalada, guías, atletas o servicios de rescate.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2.

Crédito: 30–60

Contactos sugeridos: Otros alpinistas, ecologistas, patrocinadores, equipos locales de rescate o agentes del orden, guardabosques, clubes deportivos.

Habilidades: Escuchar, Orientarse, Otras lenguas, Primeros auxilios, Saltar, Seguir rastros, Supervivencia (Alpino o según corresponda) y Preparar.

Anticuario [Lovecraftiano]

Una persona que se deleita con la excelencia atemporal del diseño y la factura, y con el poder del conocimiento ancestral. Probablemente se trate de la ocupación más lovecraftiana disponible para un investigador. Tener una fuente de ingresos independiente permite al anticuario estudiar objetos antiguos y misteriosos, y tal vez acote su interés en ciertas vías de investigación basadas en sus inclinaciones y preferencias personales. Normalmente se trata de una persona con un ojo clínico y una mente ágil, a la que la estupidez de los ignorantes, los pomposos y los avariciosos le suele suscitar un humor mordaz o corrosivo.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 30–70

Contactos sugeridos: Libreros, coleccionistas de antigüedades, sociedades históricas.

Habilidades: Arte/Artesanía (cualquiera), Buscar libros, Descubrir, Historia, Otras lenguas, Tasación, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), y una habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.

Aristócrata

Un hombre o mujer de alta cuna, comportamiento cortés y buenos modales. El término se aplica normalmente a un miembro de la clase alta cuya riqueza (ya sea por herencia o por rentas periódicas) no depende de nadie.

Obviamente, en los años 20, una persona así tendrá por lo menos un criado (mayordomo, ayuda de cámara, doncella, chófer...) y puede que una residencia en la ciudad y otra en el campo. No hace falta ser rico, ya que a menudo la posición de la familia es más importante que su riqueza con respecto a la alta sociedad.



Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2

Crédito: 40–90

Contactos sugeridos: Clase alta y terratenientes, políticos, servicio y peones rurales.

Habilidades: Armas de fuego (Rifle/Escopeta), Arte/Artesanía (cualquiera), dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Equitación, Historia, Orientarse y Otras lenguas (cualquiera).

Arqueólogo [Lovecraftianal]

El estudio y la exploración del pasado. Principalmente la identificación, examen y análisis de los restos relacionados con la historia humana. Este trabajo exige una labor de documentación concienzuda y un estudio meticuloso, por no hablar de una actitud proclive a ensuciarse las manos.

En los años 20, los arqueólogos exitosos se convertían en auténticas celebridades y eran considerados exploradores y aventureros. A pesar de que algunos empleaban métodos científicos, a otros no les importaba recurrir a la fuerza bruta para desvelar los secretos del pasado: en ocasiones era frecuente el uso de la dinamita. Esta brutal conducta estaría mal vista hoy en día.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 10–40

Contactos sugeridos: Mecenas, museos, universidades.

Habilidades: Arqueología, Buscar libros, Descubrir, Historia, Mecánica, Orientarse o Ciencia (p.ej. Física, Geología, Química, etc.), Otras lenguas y Tasación.



Arquitecto

Los arquitectos reciben formación en el diseño y planificación de edificios, ya se trate de una pequeña reforma en una casa o de un proyecto de construcción multimillonario.

El arquitecto trabajará estrechamente con el encargado del proyecto y supervisará las obras. Los arquitectos deben estar al tanto de las leyes de urbanismo locales, la regulación sobre seguridad y salud, y sobre seguridad pública.

Es posible que algunos trabajen para grandes empresas o como autónomos. Dependerá en gran medida de su reputación. En los años 20 muchos trabajan por su cuenta, desde su casa o desde un pequeño estudio. Pocos logran vender los grandiosos diseños que todos ellos atesoran.

La arquitectura también podría englobar otras áreas de especialidad como la arquitectura naval o la paisajística.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 30–70

Contactos sugeridos: Departamentos de ingeniería de las administraciones, empresas de construcción.

Habilidades: Arte/Artesanía (Dibujo técnico), Ciencia (Matemáticas), Contabilidad, Derecho, Informática o Buscar libros, Lengua propia, Persuasión y Psicología.

Artesano

Puede recibir indistintamente el nombre de artesano o maestro de un oficio. En esencia, el artesano está cualificado para la producción manual de objetos o materiales. Suele tratarse de personas con mucho talento y algunas obtienen una gran reputación gracias a sus obras de arte, mientras que otras proveen un servicio necesario para la comunidad.

Algunos oficios incluyen: ebanista, joyero, relojero, alfarero, herrero, tejedor, calígrafo, sastre, carpintero, encuadernador, cristallero, juguetero, vidriero, etc.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + DES×2

Crédito: 10–40

Contactos sugeridos: Empresarios locales, otros artesanos y artistas.

Habilidades: Arte/Artesanía (dos cualesquiera), Contabilidad, Descubrir, Mecánica, Naturaleza y dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Artista

Se puede tratar de un pintor, un escultor, etc. A veces están embebidados y guiados por una visión personal, otras están bendecidos con un gran talento que les permite inspirar pasión y complicidad. Tengan o no tengan talento, el ego de un artista debe ser fuerte y resistente para poder soportar los obstáculos iniciales y la evaluación de la crítica, y para seguir trabajando en caso de alcanzar el éxito. A algunos artistas no les interesa el enriquecimiento personal, mientras que otros poseen una aguda vena empresarial.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre POD×2 o DES×2

Crédito: 9–50

Contactos sugeridos: Galerías de arte, críticos, mecenas adinerados y la industria de la publicidad.

Habilidades: Arte/Artesanía (cualquiera), Descubrir, Historia o Naturaleza, Otras lenguas, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y otras dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Atleta

Probablemente juegue en un equipo profesional de béisbol, fútbol americano o baloncesto. Puede tratarse de un equipo de una liga mayor que pague un salario razonable y sea conocido a nivel nacional, o (particularmente en el caso del béisbol en los años 20) de uno de tantos equipos de las ligas menores, algunos de ellos adquiridos y dirigidos por los propietarios de las ligas mayores. Estos últimos apenas pagan lo suficiente como para mantener a los deportistas alimentados y entrenados.

Los atletas profesionales de éxito disfrutan de cierta fama en su ámbito; incluso más en la actualidad, cuando los héroes del deporte comparten las alfombras rojas de todo el mundo con las estrellas del cine.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 9–70

Contactos sugeridos: Personalidades deportivas, cronistas deportivos, otras estrellas de los medios.

Habilidades: Combatir (Pelea), Equitación, Lanzar, Nadar, Saltar, Tregar, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y una habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.

Ayudante de laboratorio

El ayudante de laboratorio (o técnico) trabaja en un entorno científico desempeñando labores de laboratorio y administración bajo la supervisión del científico al cargo.

Sus tareas son variadas y dependen de la disciplina científica del laboratorio o del director del proyecto, pero pueden incluir: tomar muestras, hacer pruebas, registrar y analizar resultados, preparar o llevar a cabo experimentos, preparar especímenes y muestras, organizar el trabajo diario del laboratorio y asegurarse de que se respeten las normas sobre seguridad y salud en el trabajo.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 10–30

Contactos sugeridos: Universidades, científicos, bibliotecarios.

Habilidades: Ciencia (Química y otras dos), Descubrir, Electricidad, Informática o Buscar libros, Otras lenguas y otra habilidad cualquiera como especialidad personal.

Barman

El barman, que por lo general no es el dueño del bar, se lleva bien con todo el mundo. Para algunos es una ocupación o un negocio, y para muchos es un medio para lograr un fin.

En los años 20, la Prohibición hace que esta ocupación sea ilegal; sin embargo, no hay escasez de trabajo para un barman, ya que alguien tiene que servir las bebidas en los bares clandestinos y en los tugurios secretos.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2

Crédito: 8–25

Contactos sugeridos: Clientes habituales y puede que el crimen organizado.

Habilidades: Combatir (Pelea), Contabilidad, Descubrir, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Escuchar, Psicología y otra habilidad como especialidad personal o de la época.

Bibliotecario [Lovecraftiana]

Los bibliotecarios suelen ser empleados de instituciones públicas o universidades, y tienen la responsabilidad de catalogar y mantener el fondo bibliográfico, así como de encargarse de las consultas de los usuarios. En la actualidad, los bibliotecarios también se encargan de los recursos multimedia y las bases de datos.

Algunas grandes empresas pueden llegar a contratar a un bibliotecario para que se haga cargo de una colección voluminosa, y en ocasiones se les puede presentar la oportunidad de custodiar la biblioteca privada de un coleccionista adinerado.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 9–35

Contactos sugeridos: Libreros, grupos comunitarios, investigadores especializados.

Habilidades: Buscar libros, Contabilidad, Lengua propia, Otras lenguas y otras cuatro habilidades como especialidades personales o lecturas especializadas.

Bombero

Los bomberos son funcionarios civiles empleados por las comunidades a las que sirven. Trabajan 24 horas al día en turnos que pueden durar varios días, comiendo, durmiendo y pasando el rato dentro del parque de bomberos. Están organizados siguiendo el modelo militar y es posible ascender a teniente, capitán o jefe.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Trabajadores sociales, personal sanitario, cuerpos de seguridad del estado.

Habilidades: Conducir automóvil, Conducir maquinaria, Esquivar, Lanzar, Mecánica, Primeros auxilios, Saltar y Tregar.

Boxeador/luchador

Los boxeadores y los luchadores están representados por individuos (promotores) que posiblemente estén respaldados por intereses exteriores, y suelen tener contratos cerrados. Los boxeadores y luchadores profesionales pelean y entrenan a jornada completa.

Las competiciones de boxeo amateur abundan y son un caldo de cultivo para los futuros profesionales. Además, a veces se puede encontrar a boxeadores y luchadores aficionados ganándose la vida en peleas ilegales, normalmente organizadas por bandas criminales o empresarios locales.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + FUE×2

Crédito: 9–60

Contactos sugeridos: Promotores de boxeo, periodistas, crimen organizado, entrenadores profesionales.

Habilidades: Combatir (Pelea), Descubrir, Esquivar, Intimidar, Saltar y dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Buzo

Los buzos pueden trabajar en el ejército, en un cuerpo de seguridad del estado o en ocupaciones civiles como la recolección de esponjas, los salvamentos, labores de conservación o incluso la búsqueda de tesoros.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + DES×2

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Guardacostas, capitanes de barco, agentes de la ley, contrabandistas.

Habilidades: Bucear, Ciencia (Biología), Descubrir, Mecánica, Nadar, Pilotar embarcación, Primeros auxilios y una habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.

Camarero

Sirven comida o bebida a los clientes de un hotel, bar u otro tipo de establecimiento. Tradicionalmente ha sido una ocupación mal pagada, pero si el camarero ofrece un buen servicio y consigue establecer cierta complicidad recibe propinas de los clientes.

Es una profesión técnicamente ilegal durante la Prohibición (si se sirve alcohol), aunque existen muchos puestos de trabajo en los bares clandestinos propiedad del crimen organizado.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o APA×2

Crédito: 9–20

Contactos sugeridos: Clientes, crimen organizado.

Habilidades: Arte/Artesanía (cualquiera), dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Contabilidad, Esquivar, Escuchar, Psicología y una habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.

Camillero

El típico camillero de hospital se ocupa de tirar la basura, limpiar habitaciones, trasladar pacientes arriba y abajo y cualquier otro menester que requiera una habilidad ligeramente superior a la de un conserje.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + FUE×2

Crédito: 6–15

Contactos sugeridos: Trabajadores sanitarios y de hospital, pacientes. Tienen acceso a drogas, historiales médicos, etc.

Habilidades: Combatir (Pelea), Electricidad, Escuchar, Mecánica, Primeros auxilios, Psicología, Sigilo y una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).

Cazador (de caza mayor)

Aquellos que practican la caza mayor son expertos rastreadores y cazadores que suelen ganarse la vida organizando safaris para clientes adinerados. La mayoría de ellos están especializados en una zona concreta del mundo, como los bosques de Canadá, las llanuras de África u otros lugares. Algunos cazadores podrían trabajar para el mercado negro, capturando especies exóticas para coleccionistas privados o comerciando con restos animales ilegales o de dudosa moral, como pieles, marfil y similares; en los años 20 esto era común y estaba permitido por las leyes de la mayoría de los países.

Aunque el arquetipo de cazador es «el gran cazador blanco», puede haber otros que simplemente sean indígenas que escoltan a los cazadores por los bosques del Yukón en busca de alces u osos.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 20–50

Contactos sugeridos: Funcionarios locales, guardabosques, antiguos clientes (generalmente adinerados), traficantes del mercado negro, dueños de zoológicos.

Habilidades: Armas de fuego, Ciencia (Biología o Botánica), Escuchar o Descubrir, Naturaleza, Orientarse, Otras lenguas o Supervivencia (cualquiera), Seguir rastros y Sigilo.

Cazador de recompensas

Los cazadores de recompensas siguen el rastro de los fugitivos y los entregan a la justicia. La mayoría trabajan por su cuenta, contratados por fiadores judiciales para que den caza a aquellos que huyen estando bajo fianza. Los cazadores de recompensas pueden cruzar libremente la divisoria de los estados persiguiendo a su presa, y muestran poco respeto por los derechos civiles y otros tecnicismos a la hora de capturarla. Forzar la entrada a un domicilio, amenazar o abusar de la fuerza física son técnicas que forman parte del repertorio de un cazador de recompensas exitoso. En la actualidad, a esto podrían sumarse las escuchas ilegales, el pirateo informático y otras formas de vigilancia.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Fiadores judiciales, policía local, confidentes de la policía.

Habilidades: Combatir o Armas de fuego, Conducir automóvil, Derecho, Electricidad o Electrónica, Psicología, Seguir rastros, Sigilo y una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).

Científico

Filósofos naturalistas que investigan la realidad en busca del conocimiento. En aquellos casos en los que se recurre a la ciencia para crear objetos útiles se puede contratar a un ingeniero; pero si lo que desea es expandir los límites de lo posible, se necesitarán científicos.

Las empresas y las universidades contratan a los científicos para que lleven a cabo investigaciones.

Aunque se especialicen en un campo de la ciencia, cualquier científico competente estará versado en varias ramas de la ciencia. Un científico también posee un gran dominio de su propio idioma al haber obtenido varios títulos y probablemente un doctorado.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 9–50

Contactos sugeridos: Otros científicos y eruditos, universidades, sus patrones y antiguos compañeros de trabajo.

Habilidades: Buscar libros o Informática, Descubrir, Lengua propia, Otras lenguas, tres especialidades científicas cualesquiera y una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).

Cirujano forense

Se trata de una ocupación especializada. La mayoría de cirujanos forenses trabajan para una ciudad, condado o estado realizando autopsias, determinando causas de muerte y asesorando a la oficina del fiscal. A menudo se les llama para que presten testimonio en juicios criminales.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 40–60

Contactos sugeridos: Laboratorios, fuerzas del orden, profesionales de la medicina.

Habilidades: Buscar libros, Ciencia (Biología, Farmacología, Medicina forense), Descubrir, Medicina, Otras lenguas (latín) y Persuasión.

Clérigo

La jerarquía eclesiástica suele asignar a los sacerdotes a sus respectivas parroquias o los envía a misiones evangélicas, a menudo a un país extranjero (véase **Misionero**). Las diferentes Iglesias tienen prioridades y jerarquías distintas; en la Iglesia católica un sacerdote puede ascender a obispo,

arzobispo y hasta cardenal, mientras que, a su vez, un pastor metodista puede ascender a superintendente de distrito u obispo.

Muchos clérigos (no solo los católicos) ofrecen servicios de confesión, y aunque no poseen la libertad de divulgar dichos secretos, sí que pueden obrar acorde a ellos.

Algunos miembros de la Iglesia disponen también de habilidades profesionales, actuando como médicos, abogados y eruditos; utiliza la plantilla de ocupación que resulte apropiada y que mejor describa la naturaleza del trabajo del investigador.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 9–60

Contactos sugeridos: Jerarquía eclesiástica, congregación local, líderes de la comunidad.

Habilidades: Buscar libros, Contabilidad, Escuchar, Historia, Otras lenguas, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y una habilidad cualquiera.



Conductor

Los conductores pueden trabajar para una compañía, para otra persona o puede que dispongan de su propio taxi o camión.

Los taxistas pueden trabajar para compañías grandes o pequeñas, o puede que posean su propio taxi y una licencia («medallón», en los EE. UU.). Las compañías de taxis están organizadas de manera que los taxistas alquilan los vehículos y el servicio de direccionamiento de la compañía, lo que les hace ser técnicamente autónomos. Los vehículos están obligados a llevar un taxímetro autorizado, que es revisado periódicamente por la autoridad local del taxi. Por lo general se requiere que los conductores se saquen una licencia especial que incluye una comprobación policial de sus antecedentes.

Un chófer trabaja directamente para una empresa o para una persona, o para una agencia que alquila tanto el coche como al chófer para servicios puntuales o de forma indefinida.

CHÓFER

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + DES×2

Crédito: 10–40

Contactos sugeridos: Empresarios de éxito (criminales incluidos), políticos.

Habilidades: Conducir automóvil, Descubrir, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Escuchar, Mecánica, Orientarse y otra habilidad como especialidad personal o de la época.

CONDUCTOR

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 9–20

Contactos sugeridos: Clientes, empresas, agentes de la ley y vida callejera en general.

Habilidades: Conducir automóvil, Contabilidad, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Escuchar, Mecánica, Orientarse, Psicología y otra habilidad como especialidad personal o de la época.

TAXISTA

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + DES×2

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Vida callejera, puede que algún cliente notable de vez en cuando.

Habilidades: Charlatanería, Conducir automóvil, Contabilidad, Descubrir, Electricidad, Mecánica, Orientarse y otra habilidad como especialidad personal o de la época.

Conservador

Un conservador puede ser el responsable de grandes instalaciones, como una universidad u otro centro financiado con fondos públicos, o de cualquier tipo de museo pequeño, a menudo especializado en geología local o cualquier otro tema parecido.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 10–30

Contactos sugeridos: Universidades y eruditos locales, editores, mecenas de museos.

Habilidades: Arqueología, Buscar libros, Ciencias ocultas, Contabilidad, Descubrir, Historia, Otras lenguas y Tasación.

Contable

Puede tratarse de un empleado en una empresa o un consultor independiente con una cartera de clientes autónomos o empresas. La diligencia y la atención por el detalle hacen que la mayoría de los contables sean buenos manejando documentación y que sean capaces de colaborar en una investigación mediante el análisis exhaustivo de transacciones personales y mercantiles, balances financieros y otros documentos.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 30–70

Contactos sugeridos: Compañeros de trabajo, profesionales jurídicos, sector financiero (banqueros, otros contables).

Habilidades: Buscar libros, Contabilidad, Derecho, Descubrir, Escuchar, Persuasión y otras dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época (p.ej. Informática).

Corresponsal en el extranjero

Los corresponsales son la élite de los reporteros. Trabajan a sueldo, disponen de cuentas de gastos y viajan por todo el mundo. En los años 20, un corresponsal puede trabajar para un periódico importante, una red de emisoras de radio o un grupo de prensa nacional. En la actualidad, los corresponsales también pueden trabajar por su cuenta o escribiendo reportajes para un canal de televisión, un proveedor de noticias de internet o una agencia internacional de prensa.

Este trabajo puede ser muy variado, a menudo emocionante y a veces peligroso, ya que el foco de atención de un corresponsal en el extranjero son los desastres naturales, la inestabilidad política y la guerra.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 10–40

Contactos sugeridos: Industria informativa nacional o mundial, gobiernos extranjeros, militares.

Habilidades: dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Escuchar, Historia, Lengua propia, Otras lenguas, Psicología y otra habilidad como especialidad personal o de la época.

Criminal

Hay criminales de todos los tamaños, formas y escalas de grises. Algunos son simples oportunistas que saben un poco de todo, como los carteristas y los matones, mientras que otros se especializan y dedican mucho tiempo a investigar y

planificar proyectos criminales concretos. Este último grupo incluye a ladrones de bancos, ladrones de casas, falsificadores y estafadores.

El criminal puede trabajar para otros, normalmente una banda organizada o una familia criminal, o por su cuenta, y tal vez se asocie con otros de forma ocasional cuando la recompensa merezca la pena. Los matones independientes pueden trabajar como atracadores, asaltantes o pistoleros.

Ya sean traficantes de alcohol, camellos o gorilas, son los soldados del crimen organizado. Reciben el apoyo de organizaciones criminales y se espera que sean los chivos expiatorios de los gánsteres que están por encima de ellos. Se espera su silencio y su lealtad, y son recompensados por ello.

Los timadores suelen ser personas con gran facilidad de palabra. Trabajan solos o en equipo, y atacan a personas o comunidades adineradas despojando a los ciudadanos de sus ahorros ganados con tanto esfuerzo. Algunos de sus golpes

son muy elaborados y requieren equipos de varios hombres y edificios alquilados; otros son asuntos sencillos, transacciones que requieren de un solo timador y unos pocos minutos.

Un perista es alguien que negocia con objetos robados, y que normalmente se los vende a otros criminales o a clientes incautos. Se trata básicamente de un intermediario entre los ladrones y los compradores, y suelen llevarse parte del beneficio o, más a menudo, comprar la mercancía robada a un precio muy reducido.

Los falsificadores son los artistas del mundo criminal y se especializan en falsificar títulos oficiales, escrituras, transferencias y firmas. Los principiantes elaboran identificaciones falsas para criminales de poca monta, mientras que los mejores graban planchas para falsificar billetes de banco.

Los sicarios son los asesinos a sangre fría del mundo criminal. Normalmente los contratan desde otra ciudad para que acudan, hagan su trabajo y desaparezcan rápidamente. Son solo negocios. A menudo se trata de sociópatas que parecen carecer de la capacidad de empatizar con otros seres humanos. Muchos siguen estrictos códigos éticos. A pesar de todo, muchos de ellos se casan, tienen hijos y se comportan como un ciudadano modelo a todos los efectos.

El contrabando siempre ha sido un negocio lucrativo y de alto riesgo. El contrabandista suele tener una profesión honesta, como capitán de barco, piloto o empresario, que les permite transportar bienes ilegales a un mercado que los demanda.

Los gamberros callejeros son los típicos pandilleros, que posiblemente estén buscando una oportunidad de codearse con auténticos gánsteres. Es probable que su experiencia se limite a robar coches, hurtos en tiendas, algún atraco y robos en casas.

ASESINO

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 30–60

Contactos sugeridos: Pocos, la mayoría del submundo criminal; la gente prefiere no relacionarse mucho con ellos. Los mejores se habrán granjeado una reputación formidable en las calles.

Habilidades: Armas de fuego, Cerrajería, Combatir, Disfrazarse, Electricidad, Mecánica, Psicología y Sigilo.

CONTRABANDISTA

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o APA×2

Crédito: 20–60

Contactos sugeridos: Crimen organizado, guardacostas, policía de aduanas de EE. UU.

Habilidades: Armas de fuego, Conducir automóvil o Pilotar (Aeronave o Embarcación), Descubrir, Escuchar, Juego de manos, Orientarse, Psicología y una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).



CRIMINAL (INDEPENDIENTE)

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o APA×2

Crédito: 5–65

Contactos sugeridos: Otros criminales de baja estofa, policía local.

Habilidades: Armas de fuego o Combatir, Arte/Artesanía (Actuar) o Disfrazarse, Cerrajería o Mecánica, Descubrir, Psicología, Sigilo, Tasación y una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).

ESTAFADOR

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2

Crédito: 10–65

Contactos sugeridos: Otros estafadores, criminales independientes.

Habilidades: Arte/Artesanía (Actuar), Derecho u Otras lenguas, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Escuchar, Juego de manos, Psicología y Tasación.

FALSIFICADOR

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 20–60

Contactos sugeridos: Crimen organizado, empresarios.

Habilidades: Arte/Artesanía (Falsificación), Buscar libros, Contabilidad, Descubrir, Historia, Juego de manos, otra habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época (p.ej., Informática) y Tasación.

GAMBERRO

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 3–10

Contactos sugeridos: Criminales de baja estofa, otros gamberros, el perista local, quizás el gánster local, con total certeza la policía local.

Habilidades: Armas de fuego, Combatir, Juego de manos, Lanzar, Saltar, Sigilo, Tregar y una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).

LADRÓN DE BANCOS

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 5–75

Contactos sugeridos: Otros miembros de la banda (en activo y retirados), criminales independientes, crimen organizado.

Habilidades: Armas de fuego, Cerrajería, Combatir, Conducir automóvil, Conducir maquinaria, Electricidad o Mecánica, Intimidar y otra habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.

LADRÓN DE CASAS

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + DES×2

Crédito: 5–40

Contactos sugeridos: Peristas, otros ladrones.

Habilidades: Cerrajería, Descubrir, Electricidad o Mecánica, Escuchar, Juego de manos, Sigilo, Tasación y Tregar.

PARAJA DE GÁNSTER [CLÁSICA]

Una mujer dedicada al crimen de forma profesional. Algunas defienden ferozmente su independencia, mientras que otras viven sometidas a sus novios mafiosos; aunque en realidad podría ser al revés y que fuera la pareja la que le hiciera trabajar para luego salir pitando con toda la pasta y las pieles que pudiera llevarse.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2

Crédito: 10–80 (sus ingresos suelen depender de los ingresos de su novio)

Contactos sugeridos: Gánsteres, agentes del orden, empresas locales.

Habilidades: Armas de fuego (Arma corta) o Combatir (Pelea), Arte/Artesanía (cualquiera), Conducir automóvil, Escuchar, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Sigilo y otra habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.

PERISTA

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2

Crédito: 20–40

Contactos sugeridos: Crimen organizado, contactos del ramo, mercado negro y clientes legítimos.

Habilidades: Arte/Artesanía (Falsificación), Buscar libros, Contabilidad, Descubrir, Historia, Tasación, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y una habilidad cualquiera.

TRAFICANTE DE ALCOHOL/GORILA

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + FUE×2

Crédito: 5–30

Contactos sugeridos: Crimen organizado, policía local, comerciantes locales.

Habilidades: Armas de fuego, Combatir, Conducir automóvil, Descubrir, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Psicología y Sigilo.

Véase también **Gánster**.

Cuidador de zoo

Los cuidadores son los responsables de dar de comer a los animales y cuidar de ellos. Los jardineros y los ayudantes se encargan de otras tareas. El cuidador de zoo suele estar especializado en un tipo de animal en particular. Además, es capaz de emplear la habilidad de Medicina con los animales.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 9–40

Contactos sugeridos: Científicos, ecologistas.

Habilidades: Arte/Artesanía (Trato con animales), Ciencia (Farmacología, Zoología), Contabilidad, Esquivar, Medicina, Naturaleza y Primeros auxilios.

Desprogramador [Contemporánea]

La desprogramación es el acto de persuadir (o forzar) a una persona para que abandone su creencia o pertenencia a una comunidad social o religiosa. Normalmente, el desprogramador es contratado por los familiares de alguien que se ha unido a algún tipo de secta, para que le ayude a salir de ella (normalmente secuestrándola) y le someta a una serie de técnicas psicológicas con el fin de liberarla de su vínculo («condicionamiento») con la secta.

Existen desprogramadores menos radicales que trabajan con los que han abandonado voluntariamente una secta. En estos casos, el desprogramador actúa como un terapeuta.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 20–50

Contactos sugeridos: Agentes de la ley locales y federales, criminales, comunidad religiosa.

Habilidades: Armas de fuego o Combatir (Pelea), Ciencias ocultas, Conducir automóvil, Descubrir, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Historia, Psicología y Sigilo.

Nota: con el consentimiento del Guardián, puedes sustituir una de las habilidades de la lista por Hipnosis.

Detective de agencia

Existen numerosas agencias de detectives muy conocidas en todo el mundo, siendo probablemente las más famosas Pinkerton y Burns (que en la actualidad se han fusionado). Las agencias grandes emplean dos tipos de agentes: guardias de seguridad y operativos.

Los guardias son patrulleros uniformados contratados por empresas y particulares para proteger propiedades y personas de ladrones, asesinos y secuestradores. Para estos personajes utiliza la descripción del Agente uniformado (página 82). Los operativos son detectives de paisano a quienes se envía a casos que requieren resolver misterios, impedir asesinatos, localizar personas desaparecidas y cosas así.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 20–45

Contactos sugeridos: Fuerzas del orden locales, clientes.

Habilidades: una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Armas de fuego, Buscar libros, Combatir (Pelea), Psicología, Seguir rastros y Sigilo.

Diletante [Lovecraftiana]

Los diletantes son autosuficientes y viven de una herencia, un fondo fiduciario u otra fuente de ingresos que les exime de trabajar. Un diletante suele tener dinero suficiente como para necesitar asesores financieros que lo administren.

Probablemente sea una persona culta, aunque no necesariamente talentosa en ningún área. El dinero permite al diletante ser excéntrico y directo.

En los años 20, algunos diletantes podían ser *flappers* o *sheiks* (de acuerdo con la jerga de la época, término femenino y masculino para los asiduos a las fiestas); aunque, obviamente, no hacía falta ser rico para ser una persona «fiestera». En la actualidad, también se les podría aplicar el término *hipster*.

Un diletante ha tenido tiempo de sobra para aprender a ser encantador y sofisticado; y también para hacer cosas que probablemente traicionen su auténtica personalidad e intereses.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2

Crédito: 50–99

Contactos sugeridos: Variables pero, por lo general, gente de parecido trasfondo y gustos, hermandades, círculos bohemios y alta sociedad en general.

Habilidades: Armas de fuego, Arte/Artesanía (cualquiera), Equitación, Otras lenguas, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y tres habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Diseñador

Los diseñadores trabajan en muchos campos, desde la moda hasta la decoración y todo lo que pueda haber entre ambas. El diseñador puede trabajar por su cuenta, para una firma de diseño o para una empresa que diseñe bienes de consumo, procedimientos, leyes, juegos, artes gráficas, etc.

La especialidad particular de cada investigador podría influir en su elección de habilidades: modifícalas como sea apropiado.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 20–60

Contactos sugeridos: Agencias de publicidad, medios de comunicación, firmas de muebles, arquitectos y otros.

Habilidades: Arte (Fotografía), Arte/Artesanía (cualquiera), Buscar libros o Informática, Contabilidad, Descubrir, Mecánica, Psicología y otra habilidad cualquiera como especialidad personal.

Editor

Los editores trabajan asignando noticias a los reporteros, escribiendo las editoriales de los periódicos y las revistas, ocupándose de las crisis y cumpliendo con las fechas de entrega. De vez en cuando, editan algo. Los periódicos grandes tienen muchos editores, incluyendo editores gerentes que están más relacionados con el negocio en sí que con las noticias. Otros editores se especializan en moda, deportes o alguna otra área. Los diarios pequeños pueden tener un solo editor que, de hecho, también podría ser el propietario y el único empleado a jornada completa.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 10–30

Contactos sugeridos: Medios de comunicación, el gobierno local, especialistas (como diseñadores de moda, deportes, negocios), impresores.

Habilidades: Contabilidad, Descubrir, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Historia, Lengua propia, Psicología y otra habilidad como especialidad personal o de la época.

Enfermera

Las enfermeras son asistentes médicos instruidos que suelen trabajar en hospitales, asilos o con médicos de cabecera. Normalmente, una enfermera atenderá a una persona, enferma o no, mediante técnicas que contribuyen a mejorar su salud o su recuperación (o que le ayuden a morir en paz) y que cualquier persona podría realizar sin ayuda, solo con la fuerza, la voluntad y los conocimientos necesarios.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Personal sanitario, doctores, trabajadores sociales.

Habilidades: Ciencia (Biología, Química), Descubrir, Escuchar, Medicina, Primeros auxilios, Psicología y una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).

Enterrador

Los enterradores, también conocidos como directores de funerarias, dirigen el negocio de los ritos funerarios. Su trabajo incluye el enterramiento o cremación de los fallecidos. Además de enterrar, el director de funeraria embalsama, viste, maquilla y coloca al finado en el ataúd.

Los enterradores disponen de una licencia estatal. Son los dueños de su propia funeraria o bien trabajan para otro director de funeraria.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 20–40

Contactos sugeridos: Pocos.

Habilidades: Ciencia (Biología, Química), Ciencias ocultas, Conducir automóvil, Contabilidad, Historia, Psicología y una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).

Entrenador de animales

Puede que trabajen para un estudio de cine, un circo ambulante, una caballeriza o por su cuenta. Ya sea entrenando perros guía para los invidentes o enseñando a un león a saltar por un aro en llamas, el entrenador de animales suele trabajar solo y pasa muchas horas en contacto con los animales que cuida. Un entrenador de animales puede emplear la habilidad de Psicología con animales, así como con personas.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre APA×2 o POD×2

Crédito: 10–40

Contactos sugeridos: Zoológicos, gente del circo, mecnas, actores.

Habilidades: Ciencia (Zoología), Escuchar, Naturaleza, Psicología, Saltar, Seguir rastros, Sigilo y otra habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.

Escritor [Lovecraftianal]

A diferencia del periodista, el escritor utiliza las palabras para definir y explorar la condición humana, en particular su abanico de emociones. Su trabajo es solitario y la recompensa, la egolatría: en la actualidad, solo unos pocos de ellos ganan una cantidad considerable de dinero, aunque en épocas anteriores la profesión proporcionaba un salario regular.

Los hábitos de trabajo de los escritores varían considerablemente. Normalmente, un escritor puede llegar a emplear meses o años documentándose para preparar un libro y aislarse después durante períodos de intensa creación literaria.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Editoriales, críticos, historiadores, etc.

Habilidades: Arte (Literatura), Buscar libros, Historia, Lengua propia, Naturaleza o Ciencias ocultas, Otras lenguas, Psicología, y una habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.

Especialista

La industria cinematográfica y televisiva emplea a muchos especialistas para simular caídas de edificios, choques de vehículos y otras catástrofes. Los especialistas suelen estar entrenados en técnicas de combate y peleas coreografiadas.



El trabajo del especialista siempre entraña cierto riesgo, y la salud y la seguridad son clave.

En la actualidad, la mayoría de los especialistas son miembros de un sindicato, y para ello han tenido que acreditar sus titulaciones (como licencias de conducción avanzada, títulos de buceo, etc.). Un director de especialistas supervisa todos los trabajos cinematográficos y televisivos. Sin embargo, en los años 20 no existe ninguna organización de especialistas ni regulación alguna de la industria. Los accidentes y las muertes son frecuentes.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 10–50

Contactos sugeridos: La industria cinematográfica y televisiva, diversas firmas de pirotecnia y explosivos, actores y directores.

Habilidades: Combatir, Electricidad o Mecánica, Esquivar, Nadar, Primeros auxilios, Saltar, Tregar y una de entre Bucear, Conducir Automóvil, Equitación o Pilotar (cualquiera).

Espía

Los espías trabajan para los servicios de inteligencia de un estado o de una organización política. Son capaces de desempeñar cualquier tipo de ocupación, desde embajador hasta limpiador en una cocina, con el fin de obtener la información que necesitan. Algunos trabajan con una identidad falsa durante años, mientras que otros la cambian en un abrir y cerrar de ojos. Aunque los espías pueden estar apostados en sus propios países, normalmente se encuentran en el extranjero.

Las labores fundamentales de un espía son la obtención de información y el contra espionaje, aunque también desempeñan otras, como el reclutamiento de topes o los asesinatos sancionados por su gobierno.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o APA×2

Crédito: 20–60

Contactos sugeridos: Por lo general solamente la persona a la que informa el espía, y puede que otros vínculos desarrollados cuando estaba bajo otra identidad.

Habilidades: Armas de fuego, Arte/Artesanía (Actuar) o Disfrazarse, Escuchar, Juego de manos, Otras lenguas, Psicología, Sigilo y una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).

Estudiante/interno

Puede tratarse de un alumno universitario o de un empleado de una empresa que recibe una compensación mínima pero un entrenamiento práctico valioso.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 5–10

Contactos sugeridos: Académicos y otros estudiantes, y los internos pueden conocer también a gente de negocios.

Habilidades: Buscar libros, Escuchar, Lenguas (Propia u Otras), tres campos de estudio y otras dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Explorador [Clásical]

A principios del siglo veinte todavía existen bastantes regiones inexploradas en el mundo como para que alguien pueda ganarse la vida explorándolas. Los fondos universitarios, las donaciones privadas y los contratos de los museos, combinados con los derechos que pagan la prensa, las revistas, los libros y las películas, a menudo generan suficiente dinero como para financiar la excitante vida de un aventurero.

Aún queda por explorar gran parte del África negra, enormes extensiones del Matto Grosso en Sudamérica, el gran desierto australiano, los desiertos del Sahara y de Arabia y gran parte del interior de Asia. Aunque ya han llegado expediciones al polo Norte y al polo Sur, el territorio que los rodea aún es prácticamente desconocido.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre APA×2, DES×2 o FUE×2

Crédito: 55–80

Contactos sugeridos: Bibliotecas y universidades importantes, patrocinadores con dinero, otros exploradores, editores, funcionarios de gobiernos extranjeros, tribus locales.

Habilidades: Armas de fuego, Historia, Naturaleza, Orientarse, Otras lenguas, Saltar, Supervivencia y Tregar o Nadar.

Fanático

Los fanáticos son apasionados, están guiados por su visión y desdénan una vida fácil; son agitadores que pretenden una vida mejor para la humanidad o algún beneficio para el grupo que creen que es el mejor de la humanidad. Algunos fanáticos promueven sus creencias mediante la violencia; sin embargo, muchos de los que son pacíficos pueden ser igual de implacables. Todos sueñan con la reivindicación de sus creencias.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre APA×2 o POD×2

Crédito: 0–30

Contactos sugeridos: Grupos religiosos o fraternales, medios de comunicación.

Habilidades: Historia, Psicología, Sigilo, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), y otras tres habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Farmacéutico

Los farmacéuticos llevan regulados desde hace mucho más tiempo que los médicos. Disponen de una licencia estatal y la mayoría de estas requieren estudios superiores y tres años en la facultad de farmacia. Un farmacéutico puede trabajar para un hospital o en una farmacia, o tal vez tenga la suya propia.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 35–75

Contactos sugeridos: Comunidad y médicos locales, hospitales y pacientes. Tienen acceso a todo tipo de fármacos y compuestos químicos.

Habilidades: Buscar libros, Ciencia (Farmacología, Química), Contabilidad, Otras lenguas (latín), Primeros auxilios, Psicología y una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).

Forastero

A diferencia de alguien que ha sido víctima de la pobreza, el forastero lleva una vida errante por decisión propia, tal vez como forma de compensar una carencia social, filosófica o económica, o quizá por el deseo de huir de las limitaciones sociales.

El forastero acepta trabajos, a veces durante días o meses, aunque prefiere solucionar sus problemas mediante la movilidad y la soledad, no con la comodidad ni la intimidad. La vida en la carretera podría parecer propia de los Estados Unidos, pero esa misma forma de vida se puede elegir allá donde viajar no sea peligroso.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre APA×2, DES×2 o FUE×2

Crédito: 0–5

Contactos sugeridos: Otros vagabundos, algunos guardias de ferrocarril amistosos, gente amable en numerosos pueblos.

Habilidades: Escuchar, Orientarse, Saltar, Sigilo, Tregar, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), y dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Fotógrafo

Hace tiempo que existe la fotografía artística. Muchos fotógrafos trabajan de forma independiente, para agencias de publicidad o haciendo retratos familiares en estudios fotográficos. Otros trabajan para la prensa, los medios de comunicación o la industria cinematográfica.

La élite de los fotógrafos proviene de los ámbitos del arte, el periodismo y los reportajes de la naturaleza. Un fotógrafo puede encontrar la fama, el reconocimiento y una recompensa económica en cualquiera de estos medios.

Los fotorreporteros son básicamente reporteros que usan una cámara, pero se espera que sepan escribir un texto que acompañe a la imagen. En los años 20 aparecen los noticiarios. El pesado y aparatoso equipo de filmación de 35 mm es acarreado por todo el mundo en busca de noticias apasionantes, acontecimientos deportivos y bellezas en bañador. Los equipos de noticiarios suelen constar de tres personas: una de ellas es un reportero que escribe los textos, mientras que los otros dos se ocupan de la cámara, las luces, etcétera. El sonido se añade en el estudio a partir del texto escrito.

FOTÓGRAFO

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Industria publicitaria, clientes locales (incluyendo las organizaciones políticas y los periódicos).

Habilidades: Arte/Artesanía (Fotografía), Ciencia (Química), Descubrir, Psicología, Sigilo, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), y dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

REPORTERO GRÁFICO

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 10–30

Contactos sugeridos: Industria informativa, la industria cinematográfica (años 20), gobiernos y autoridades extranjeras.

Habilidades: Arte/Artesanía (Fotografía), Ciencia (Química), Otras lenguas, Psicología, Tregar, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Funcionario electo

Los funcionarios elegidos popularmente disponen de un prestigio equivalente a su posición. La influencia de los alcaldes de pueblos pequeños y los supervisores de núcleos rurales se extiende poco más allá del límite de sus dominios. A menudo estos trabajos son a tiempo parcial y están muy mal pagados. Por el contrario, los alcaldes de ciudades grandes están bien pagados y a menudo dirigen sus ciudades como pequeños reinos, y poseen más influencia y poder que el gobernador del estado al que pertenecen.

Los representantes locales y los senadores elegidos para la Cámara de Representantes del Estado suscitan un respeto considerable, sobre todo entre el tejido empresarial y a menudo a nivel estatal.

Los gobernadores son responsables de estados enteros y tienen contactos por todo el país.

Los cargos federales son los que conllevan más influencia. Cada estado envía al Congreso una cantidad de representantes basada en el censo de su población, hasta un total de unos 400, elegidos para una legislatura de dos años. Cada estado, independientemente de su población, envía dos senadores a Washington. Son menos de cien, se les elige para una legislatura de seis años y tienen una influencia considerablemente mayor que la de los congresistas; algunos de los senadores más veteranos gozan casi de tanto respeto como el Presidente.

En el Reino Unido, los miembros del parlamento se eligen por sufragio cada cuatro o cinco años. Los representantes de la casa de los lores no son elegidos, sino que reciben su título por nacimiento o asignación.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2

Crédito: 50–90

Contactos sugeridos: Políticos, gobierno, medios de comunicación, empresas, gobiernos extranjeros y puede que entre el crimen organizado.

Habilidades: Charlatanería, Encanto, Escuchar, Historia, Intimidar, Lengua propia, Persuasión y Psicología.

Gánster

Un gánster podría ser el jefe de toda la ciudad, de parte de ella o tan solo un gánster de segunda fila que trabaja para el jefe. Los subalternos suelen tener áreas específicas de responsabilidad como supervisar envíos de licor, recolectar el dinero de las extorsiones, etc. El jefe supervisa el negocio, llega a acuerdos y decide cómo solucionar los problemas. Un jefe mafioso es prácticamente intocable, puesto que es capaz de reunir a un pequeño ejército de subalternos para que sigan sus órdenes y, por lo tanto, es muy improbable que llegue a mancharse las manos.

Las mafias alcanzan su punto más alto en la década de los veinte. Las bandas callejeras de origen étnico, que hasta entonces habían limitado sus actividades a la «protección» y los pequeños negocios relacionados con el juego, descubrieron los inmensos beneficios que había en la industria de la cerveza y el licor ilegales. Poco después empezaron a controlar barrios enteros de las ciudades y a guerrear unos contra otros en las calles. Aunque la mayoría de las bandas son de origen étnico (irlandeses, italianos y judíos en su mayoría), entre sus filas hay gánsteres de casi todas las nacionalidades.

En la actualidad, el tráfico de drogas se ha impuesto sobre otras formas de crimen organizado y es considerada por muchos como la mejor forma de lucrarse. Hoy en día, un jefe mafioso actúa de una forma muy similar a sus homólogos de los años 20, ya que también necesita una amplia gama de subalternos para desarrollar, asegurar y promover su negocio en las calles.

Aparte del licor ilegal y los narcóticos, el crimen organizado extrae beneficios de la prostitución, la extorsión, el juego y muchas otras formas de corrupción.

JEFE MAFIOSO

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2

Crédito: 60–95

Contactos sugeridos: Crimen organizado, maleantes callejeros, policía, gobierno local, políticos, jueces, sindicatos, abogados, empresas y residentes de su misma etnia.

Habilidades: Armas de fuego, Combatir, Derecho, Descubrir, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Escuchar y Psicología.

SUBALTERNO

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 9–20

Contactos sugeridos: Maleantes callejeros, policía, empresas y residentes de su misma etnia.

Habilidades: Armas de fuego, Combatir, Conducir automóvil, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Psicología y otras dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Véase también **Criminal: Traficante de alcohol/Gorila**

Granjero

Un trabajador rural que puede ser el dueño de la tierra donde siembra los cultivos o cría el ganado, o que está contratado por otros. La vida del granjero, rigurosa y exigente, resulta apropiada para los que prefieren las labores manuales y las actividades al aire libre.

Los años 20 son la primera década en que la población urbana de los Estados Unidos superó a la población rural. Los granjeros independientes se encuentran atrapados entre la competencia de las granjas controladas por grandes corporaciones y los precios fluctuantes del mercado, una situación todavía común en la actualidad.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 9–30



Contactos sugeridos: El banco local, los políticos locales, el departamento de agricultura del Estado.

Habilidades: Arte/Artesanía (Agricultura), Conducir automóvil (o Camioneta), Conducir maquinaria, Mecánica, Naturaleza, Seguir rastros, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y una habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.

Ingeniero

Se trata de un especialista en maquinaria mecánica o eléctrica que trabaja para empresas civiles o para el ejército, aunque también se incluyen los inventores. Un ingeniero aplica el conocimiento científico, las matemáticas y una cuantiosa proporción de ingenio para diseñar soluciones a problemas técnicos.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 30–60

Contactos sugeridos: Trabajadores de empresas o del ejército, gobiernos locales, arquitectos.

Habilidades: Arte/Artesanía (Dibujo técnico), Buscar libros, Ciencia (Ingeniería, Física), Conducir maquinaria, Electricidad, Mecánica y una habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.

Inspector de policía/Oficial [Lovecraftiano]

Los inspectores son la rama de paisano de los estamentos policiales. Examinan la escena del crimen, recogen pruebas, llevan a cabo interrogatorios e intentan resolver homicidios, robos a gran escala y otro tipo de crímenes. Trabajan en la calle, a menudo codo con codo con los agentes uniformados.

Un inspector de policía puede ser el encargado de coordinar al personal de una investigación importante, pero rara vez se puede permitir el lujo de enfocarse en un solo caso. En los EE. UU. puede ser responsable de docenas o centenares de casos abiertos en un momento dado. La función primordial del inspector es acumular suficientes pruebas para llevar a cabo un arresto que a su vez conduzca a un procedimiento penal exitoso. Los inspectores discriminan la verdad de la mentira mediante las pruebas y la reconstrucción de los hechos. Las labores del inspector y del fiscal están segregadas para que las pruebas se puedan sopesar de forma independiente antes del juicio.

Aunque los inspectores actuales pueden asistir a clases de ciencia policial, estudiar una carrera, recibir entrenamiento especializado y presentarse a exámenes para ser funcionarios, los inspectores de otras épocas se apoyan en sus experiencias de cuando eran inspectores novatos y patrulleros.

Los agentes uniformados trabajan para las ciudades y pueblos, para los departamentos de los *sheriffs* del condado y para los cuerpos policiales regionales o estatales. Pueden desempeñar su trabajo a pie, tras el volante de un coche patrulla o sentados en un despacho.

AGENTE UNIFORMADO

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Fuerzas del orden, tenderos locales y vecinos, maleantes callejeros, crimen organizado.

Habilidades: Armas de fuego, Combatir (Pelea), Derecho, Descubrir, Primeros auxilios, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y una de las siguientes como especialidad personal: Conducir automóvil o Equitación.

DETECTIVE DE POLICÍA

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 20–50

Contactos sugeridos: Fuerzas del orden, maleantes callejeros, oficina del forense, judicatura, crimen organizado.

Habilidades: Armas de fuego, Arte/Artesanía (Interpretación) o Disfrazarse, Derecho, Descubrir, Escuchar, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y una habilidad cualquiera.

Intérprete

Esta ocupación puede incluir payasos, cantantes, bailarines, comediantes, malabaristas, músicos o cualquiera que se gane la vida frente al público. A estas personas les encanta ser vistas, mostrar lo que saben hacer mejor y recibir los aplausos consiguientes.

Antes de los años 20 esta profesión carecía de respeto; sin embargo, el dinero que las estrellas de Hollywood podían llegar a ganar en los años 20 cambió la opinión de la mayoría, y en la actualidad este trasfondo se percibe generalmente como una ventaja.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2

Crédito: 9–70

Contactos sugeridos: Vodevil, teatro, industria cinematográfica, críticos del espectáculo, crimen organizado y televisión (en la actualidad).

Habilidades: Arte/Artesanía (p. ej., Canto, Comedia, Interpretación, etc.), Disfrazarse, Escuchar, Psicología, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y otras dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Investigador académico

El mundo académico patrocina buena cantidad de investigaciones, particularmente en los campos de la astronomía, la física y otras ciencias teóricas. El sector privado emplea miles de investigadores, especialmente químicos, farmacéuticos e ingenieros. Las compañías petroleras contratan a muchos geólogos. Los investigadores pasan la mayor parte de su tiempo trabajando y escribiendo en locales cerrados, pero algunos se convierten en investigadores de campo.

Los investigadores de campo suelen tener mucha experiencia, ser independientes y estar llenos de recursos, y puede que trabajen para intereses privados o llevando a cabo investigaciones en una universidad. Las compañías petroleras envían geólogos a explorar posibles yacimientos, los antropólogos estudian tribus primitivas en rincones olvidados y los arqueólogos pasan años enteros de sus vidas desenterrando tesoros en desiertos y junglas y regateando con los trabajadores nativos y los gobiernos locales.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Académicos y eruditos, grandes empresas y corporaciones, gobiernos y personas extranjeras.

Habilidades: Buscar libros, Descubrir, Historia, Otras lenguas, tres campos de estudio cualesquiera y una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).

Investigador privado

El investigador privado suele trabajar en casos no policiales, recopilando información y pruebas para clientes particulares implicados en juicios civiles complicados, buscando a cónyuges o socios comerciales fugados o actuando como agentes de los abogados defensores en juicios penales. Como cualquier otro profesional, el investigador privado separa sus sentimientos del trabajo que tiene entre manos, y trabaja gustosamente tanto para los culpables como para los inocentes, siempre y cuando paguen su minuta.

Puede que un investigador privado haya sido miembro de una fuerza policial en el pasado y se aproveche de esos contactos en el presente; aunque este no es siempre el caso. Un investigador privado debe contar con una licencia y, si en algún momento se demuestra que es culpable de alguna actividad ilícita, la licencia podría serle revocada; lo que supondría el final de su carrera.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Fuerzas del orden, clientes.

Habilidades: Arte/Artesanía (Fotografía), Buscar libros, Derecho, Descubrir, Disfrazarse, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y una habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época (p. ej., Armas de fuego, Cerrajería o Informática).

Juez

Un funcionario que preside los procesos legales de una corte, ya sea en solitario o integrado en un grupo de iguales. Los jueces pueden ser nombrados o elegidos, a veces para un periodo específico y otras de por vida. Aunque algunos son nombrados sin ni siquiera haber ejercido en un tribunal, la mayoría de los jueces son fiscales colegiados, tanto si presiden la sala más pequeña de un pueblo lejano del oeste como si se trata del Tribunal Supremo.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 50–80

Contactos sugeridos: Conexiones legales y tal vez entre el crimen organizado.

Habilidades: Buscar libros, Derecho, Escuchar, Historia, Intimidar, Lengua propia, Persuasión y Psicología.

Jugador

Los jugadores son los dandis del mundo criminal. Siempre elegantemente vestidos, suelen poseer encanto a raudales, ya sea campechano o sofisticado. Ya frecuenten las carreras de caballos, las mesas de juego o los casinos, estos individuos suelen basar su vida en la suerte. Los jugadores más sofisticados son asiduos de casinos ilegales dirigidos por el crimen organizado. Otros son conocidos como jugadores de póquer y a menudo se ven envueltos en largas partidas de altos vuelos, donde pueden llegar a tener el respaldo de inversores externos. La clase más baja frecuenta callejones y tugurios, utiliza dados cargados o despluma a los incautos en salas de billar.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o APA×2

Crédito: 8–50

Contactos sugeridos: Apostadores, crimen organizado, vida callejera.

Habilidades: Arte/Artesanía (Actuar), Contabilidad, Descubrir, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Escuchar, Juego de manos y Psicología.

Jurista

Un jurista desempeña labores de fiscal, abogado de oficio o procurador, está versado en las leyes del estado en el que ejerce como tal y es capaz de aunar teorías legales abstractas y la información de que dispone para ofrecer soluciones a sus clientes. Un jurista puede ser contratado o asignado por un tribunal caso por caso, o trabajar para un cliente adinerado o un bufete.

En los EE. UU., los juristas suelen ser abogados, mientras que en Inglaterra el término se refiere en general a una variedad de profesiones que incluyen a los procuradores, los abogados de oficio y los ejecutivos jurídicos.

Con el cliente adecuado, un jurista puede convertirse en una celebridad por derecho propio, y algunos disfrutan de la atención de los medios, que aprovechan para obtener beneficios políticos o económicos.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 30–80

Contactos sugeridos: Crimen organizado, economistas, fiscales de distrito y jueces.

Habilidades: Buscar libros, Contabilidad, Derecho, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Psicología y otras dos habilidades cualesquiera.



Librero

Un librero puede ser el propietario de una tienda o dedicarse a la venta por correo, o también especializarse en viajes para comprar libros por todo el país e incluso por el extranjero. Muchos cuentan con clientes ricos o habituales, que les detallan listas de obras difíciles de encontrar.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 20–40

Contactos sugeridos: Bibliógrafos, libreros, bibliotecas y universidades, clientes.

Habilidades: Buscar libros, Conducir automóvil, Contabilidad, Historia, Lengua propia, Otras lenguas, Tasación y una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).

Líder de una secta

En los Estados Unidos siempre han surgido nuevas religiones, desde los Trascendentalistas hasta los Hijos de Dios, y muchas otras hasta llegar a la actualidad. El líder puede ser un firme creyente del dogma que imparte a los miembros de la secta o dedicarse a ello solo por el dinero y el poder.

Durante los años 20 surgieron varios líderes sectarios carismáticos. Algunos abrazaron otras formas del cristianismo, mientras que otros incorporaron el misticismo oriental y las prácticas ocultistas. Estos grupos son propios de la costa oeste estadounidense, pero se pueden encontrar por todo el país adoptando diferentes formas. El Cinturón de la Biblia, en el sur, dispone de muchos espectáculos religiosos itinerantes con música, canciones y vivencias evangélicas. En otros países también surgen religiones minoritarias similares allí donde haya gente con la necesidad de creer en algo.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2

Crédito: 30–60

Contactos sugeridos: Aunque la mayoría de sus seguidores son gente normal, cuanto más carismático sea el líder más probabilidades habrá de que también tenga seguidores famosos, como estrellas del cine y viudas ricas.

Habilidades: Ciencias ocultas, Contabilidad, Descubrir, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Psicología y otras dos habilidades cualesquiera como especialidades.

Loquero

Aunque existen clínicas mentales privadas para los pocos que pueden permitírselo, la gran mayoría de los enfermos mentales se amontonan en instalaciones propiedad del estado y de los condados. Aparte de unos pocos médicos y enfermeras, estos centros emplean un gran número de asistentes, a menudo escogidos por sus características físicas más que por su formación médica.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 8–20

Contactos sugeridos: Personal médico, pacientes y familiares de los pacientes. Tienen acceso a historiales médicos, así como a drogas y otros suministros médicos.

Habilidades: Combatir (Pelea), dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Escuchar, Esquivar, Primeros auxilios, Psicología y Sigilo.

Marinero

Un marinero puede ser militar o mercante.

Los marinos mercantes, como sus contrapartidas en el Ejército, reciben una instrucción básica. Tras graduarse, se les asigna un rango y un puesto. Aunque muchos de ellos sirven en los puestos tradicionales de segundo contramaestre o fogonero (en la sala de máquinas del barco), la Armada también precisa mecánicos técnicos, operadores de radio, controladores aéreos, etcétera. El rango más alto de la marinería civil es contramaestre en jefe, un título que acarrea consigo un prestigio respetado incluso por los oficiales superiores. El servicio tiene una duración estipulada; en el caso de la Armada estadounidense, suelen ser cuatro años de servicio activo seguidos por dos de reserva inactiva, durante los cuales el marinero puede ser llamado a filas en emergencias de carácter nacional.

Los marinos mercantes pueden trabajar en un pesquero, barcos de alquiler o buques que transportan petróleo o materias primas. En los EE. UU., los barcos de alquiler desempeñan sus labores en ambas costas, así como en los Grandes Lagos, atendiendo a los aficionados a la pesca deportiva y a los veraneantes. La mayor parte de los barcos de alquiler operan en Florida, tanto en el Golfo como en las costas oceánicas.

Durante la Prohibición, muchos capitanes de barcos de alquiler se dedicaron al lucrativo negocio de transportar clientes sedientos al límite marítimo de las 3 millas, donde los barcos extranjeros podían vender alcohol. Traficar con el alcohol de los traficantes también reportaba mucho dinero; sin embargo, el riesgo era muy elevado.

MARINERO, MERCANTE

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 20–40

Contactos sugeridos: Guardia costera, contrabandistas, crimen organizado.

Habilidades: Descubrir, Mecánica, Nadar, Naturaleza, Orientarse, Pilotar (Embarcación), Primeros auxilios y una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).

MARINERO, MILITAR

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Militares, asociaciones de veteranos.

Habilidades: Armas de fuego, Combatir, Electricidad o Mecánica, Nadar, Orientarse, Pilotar (Embarcación), Primeros auxilios y Supervivencia (Mar).

Mayordomo/ayuda de cámara/doncella

Esta ocupación comprende a las personas del servicio e incluye al mayordomo, al ayuda de cámara y a la doncella.

Un mayordomo desempeña las funciones de un asistente doméstico en una mansión. Tradicionalmente está a cargo del comedor, la bodega y la despensa, y ocupa el mayor rango entre el servicio masculino. El mayordomo, que normalmente es un hombre (el equivalente femenino sería el ama de llaves), está al cargo del servicio doméstico masculino. Las responsabilidades del mayordomo varían según las necesidades de su patrón.

Un ayuda de cámara o una doncella prestan servicios personales, como encargarse de la ropa de su patrón, prepararle el baño y actuar como un asistente personal. Su trabajo puede incluir ocuparse de los pormenores de un viaje, gestionar la agenda de su patrón y administrar la economía doméstica.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 9–40 (depende de la posición del patrón y de su Crédito).

Contactos sugeridos: Personal doméstico de otras mansiones, tiendas locales y proveedores domésticos.

Habilidades: Arte/Oficio (cualquiera, p.ej. Cocinero, Sastre, Barbero), Contabilidad o Tasación, Descubrir, Escuchar, Otras lenguas, Primeros auxilios, Psicología y dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Mecánico (y Trabajadores cualificados)

Esta ocupación incluye todas las profesiones que requieren un entrenamiento especializado, invertir años en el oficio como aprendiz o trabajador en prácticas, etc. Se considera trabajadores cualificados a carpinteros, albañiles, fontaneros, electricistas, constructores de molinos, mecánicos y otros. Suelen contar con sus propios sindicatos (casi gremios) que negocian con los contratistas y los patronos.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 9–40

Contactos sugeridos: Sindicalistas, especialistas del ramo.

Habilidades: Arte/Artesanía (Carpintería, Fontanería, etc.), Conducir automóvil, Conducir maquinaria, Electricidad, Mecánica y otras dos habilidades como especialidades personales, ocupacionales o de la época.

Médico [Lovecraftiano]

Lo más probable es que se trate de un médico de cabecera, un cirujano u otro especialista, como un psiquiatra o un investigador médico independiente. Aparte de sus ambiciones personales, los objetivos más frecuentes del gremio son ayudar a

los pacientes, ganar dinero y prestigio y promover una sociedad más racional y sabia.

En el caso de los médicos de cabecera, el doctor estará afinado en una aldea rural o en un barrio que se encuentre en una pequeña ciudad o pueblo, o cerca de ellos. Muchos médicos trabajan para grandes hospitales urbanos, lo que les permite especializarse en áreas como la patología, la toxicología, la ortopedia e incluso la cirugía cerebral.

Un médico también puede trabajar como forense a tiempo parcial o completo, realizando autopsias y firmando certificados de defunción para una ciudad, condado o estado.

En los Estados Unidos, los médicos reciben una licencia emitida a nivel estatal, y la mayoría de ellas requieren un mínimo de dos años en una facultad de medicina acreditada. Sin embargo estos requerimientos son una innovación reciente. Durante los años 20, muchos médicos de edad avanzada obtuvieron su licencia mucho antes de que entraran en vigor unas regulaciones tan estrictas, incluso sin haber pasado nunca por una facultad de medicina.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 30–80

Contactos sugeridos: Otros médicos, trabajadores sanitarios, pacientes y antiguos pacientes.

Habilidades: Ciencia (Biología, Farmacología), Medicina, Otras lenguas (latín), Primeros auxilios, Psicología y dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Miembro de una tribu

Se puede encontrar tribalismo en todas partes, al menos en el sentido de pertenencia familiar. En una tribu, la primacía de los lazos familiares y de las costumbres es evidente. Por definición, un grupo tribal es relativamente pequeño. En lugar de acogerse a leyes o derechos individuales, la personalidad tribal se decanta por el honor personal. Las alabanzas, la venganza, los regalos y la gloria: todo deber pertenecer al ámbito personal de un miembro de la tribu, y si los líderes o enemigos desean que se les trate como hombres de honor, se les debe conocer personalmente de alguna manera. En un entorno así, la noción de exilio alberga un gran poder.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 0–15

Contactos sugeridos: Otros miembros de la tribu.

Habilidades: Ciencias ocultas, Combatir o Lanzar, Descubrir, Escuchar, Naturaleza, Supervivencia (cualquiera) y Tregar.

Misionero

Los misioneros visitan rincones remotos del globo llevando la palabra del Señor a los «pobres salvajes» o a las «almas descarriadas» de lugares más civilizados. Pueden ser católicos, protestantes, musulmanes o de cualquier otra creencia, como

la Iglesia de los santos de los últimos días, que se especializan en misiones proselitistas de dos años de duración en áreas urbanas, incluyendo zonas de EE. UU. y Europa.

En ocasiones puede ser que un misionero cuente únicamente con su propia visión, o puede ser que reciba el apoyo de una organización que no sea una Iglesia.

Se puede encontrar a proselitistas cristianos y musulmanes por todo el mundo y en cualquier época, así como a maestros budistas e hinduistas.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2

Crédito: 0–30

Contactos sugeridos: Jerarquía eclesiástica, funcionarios extranjeros.

Habilidades: Arte/Artesanía (cualquiera), Mecánica, Medicina, Naturaleza, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Montañero

Los entusiastas de la naturaleza pasan gran parte de su tiempo viviendo en los bosques, a menudo en soledad durante largos periodos de tiempo. Suelen ser hábiles cazadores y pescadores, y se pueden valer por sí mismos en cualquier entorno, menos en los más extremos. Pueden especializarse en senderismo, pesca, esquí alpino, piragüismo, escalada y acampada.

Los montañeros pueden trabajar como guías o guardabosques para un parque nacional o una escuela de supervivencia, o pueden gozar de cierta independencia económica que les permita llevar ese estilo de vida sin preocuparse por conservar un empleo, quizá viviendo como un eremita y regresando a la civilización solo cuando surja la necesidad.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 5–20

Contactos sugeridos: Gente del lugar y nativos, comerciantes.

Habilidades: Armas de fuego, Descubrir, Escuchar, Naturaleza, Orientación, Primeros auxilios, Seguir rastros y Supervivencia (cualquiera).

Músico

Un músico puede tocar en una orquesta, una banda o por su cuenta, con cualquier instrumento que puedas imaginar. Destacar es difícil, y conseguir un contrato con una discográfica lo es más todavía. La mayoría de los músicos son pobres y pasan desapercibidos, y se ganan la vida a duras penas actuando en pequeños bolos siempre que tienen ocasión. Unos pocos afortunados consiguen un trabajo estable, tocando el piano en un bar o en un hotel, o en la orquesta de una ciudad. Para una minoría, es posible obtener fama y riqueza si se está en el lugar oportuno en el momento adecuado y si además se cuenta con un mínimo de talento.

La década de 1920 es, obviamente, la era del *jazz*, y los músicos trabajan en pequeños grupos y orquestas de baile, en pueblos y ciudades grandes y medianas por toda América. Algunos músicos que viven en grandes ciudades como Chicago o Nueva York pueden encontrar trabajo estable en su ciudad natal, pero la mayoría pasan mucho tiempo en la carretera, haciendo giras en autocar, coche o tren.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o APA×2

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Propietarios de clubes, sindicatos de músicos, crimen organizado, maleantes callejeros.

Habilidades: Arte/Artesanía (Instrumento), Escuchar, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y otras cuatro habilidades cualesquiera.

Ocultista

Los ocultistas son estudiosos de los secretos esotéricos y la magia arcana. Creen ciegamente en las capacidades paranormales e intentan activamente descubrir estos poderes en sí mismos. La mayoría están familiarizados con una amplia gama de teorías mágicas y doctrinas filosóficas diferentes, y algunos creen que pueden llevar a cabo auténticas hazañas mágicas; la veracidad de dichas habilidades queda a la discreción del Guardián.

Cabe destacar que, en general, los ocultistas están familiarizados con la «magia terrenal»: desconocen los secretos de los Mitos, salvo las prometedoras pistas que se ofrecen en tomos vetustos.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 9–65

Contactos sugeridos: Bibliotecas, sociedades o fraternidades herméticas, otros ocultistas.

Habilidades: Antropología, Buscar libros, Ciencia (Astronomía), Ciencias ocultas, Historia, Otras lenguas, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y una habilidad* cualquiera como especialidad personal o de la época.

**Con el permiso del Guardián, puede incluir Mitos de Cthulhu (con un máximo inicial recomendado de 10%).*

Oficial militar

Los oficiales forman parte de la jerarquía de mando y casi todos los cargos requieren algún tipo de educación superior. Las fuerzas armadas han establecido programas de entrenamiento para oficiales que incluyen la enseñanza universitaria: en los EE. UU. las universidades más importantes ofrecen programas de entrenamiento para los cadetes, que les permite simultanear la instrucción militar con los estudios. Una vez se gradúa, el cadete es ascendido al rango de alférez en el Ejército o la Infantería de Marina y se le asigna un destino.

Normalmente, estos reclutas le deben al gobierno cuatro años de servicio activo, tras los cuales pueden volver a la vida civil. La mayoría de los oficiales que reciben este tipo de formación desempeñan labores profesionales como médicos, abogados o ingenieros.

Aquellos que pretenden hacer carrera en el ejército pueden intentar ingresar en una de las academias militares, como West Point para el Ejército o Annapolis para la Armada. El oficial adquiere cierta reputación al graduarse en una de ellas. Tras graduarse, algunos oficiales optan por recibir una instrucción especializada, como la de piloto.

De vez en cuando, un soldado raso experto y excepcionalmente válido es ascendido a oficial de complemento. Aunque técnicamente se encuentran en lo más bajo del escalafón de mando, el tiempo y la experiencia requeridos para obtener este rango acarrear un respeto y una reverencia muy superiores a los que pueda tener cualquier oficial recién graduado o de rango intermedio. La mayoría de los cargos son vitalicios. Incluso un oficial que lleve mucho tiempo retirado tiene derecho a hacerse llamar capitán o general.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 20–70

Contactos sugeridos: Militares, gobierno federal.

Habilidades: Armas de fuego, Contabilidad, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Orientarse, Psicología, Supervivencia y otra habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.

Oficinista

Esto contempla desde el puesto administrativo más bajo hasta el de ejecutivo o director general. El oficinista puede estar contratado en una empresa local pequeña o mediana, en una gran empresa a nivel nacional o en una corporación multinacional.

Los administrativos suelen estar mal pagados y su trabajo es repetitivo, pero aquellos que demuestran su talento son escogidos para un eventual ascenso. Los ejecutivos de todos los niveles ganan mejores salarios y tienen más responsabilidad, e intervienen en la forma de administrar la empresa. Aunque no es raro ver oficinistas solteros, la mayoría de los ejecutivos tienen una orientación familiar y suelen estar casados y tener hijos (a menudo se espera eso de ellos).

ADMINISTRATIVO/EJECUTIVO

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 9–20

Contactos sugeridos: Otros oficinistas.

Habilidades: Buscar libros o Informática, Contabilidad, Derecho, Escuchar, Lengua propia, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

EJECUTIVOS DE RANGO SUPERIOR

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 20–80

Contactos sugeridos: Antiguos conocidos de la universidad, masones y otras hermandades, gobiernos locales y federal, publicidad y medios de comunicación.

Habilidades: Contabilidad, Derecho, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Otras lenguas, Psicología y dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Parapsicólogo

Los parapsicólogos no pretenden tener poderes extraordinarios, sino que invierten sus esfuerzos en intentar observar, grabar y estudiar dichos poderes. Apodados a veces «caza-fantasmas», hacen uso de la tecnología para intentar obtener pruebas concluyentes de actividades paranormales que podrían estar centradas en una persona o un lugar. Pasan poco tiempo grabando fenómenos reales y mucho desenmascarando las prácticas de los falsos médiums y fenómenos erróneamente clasificados como paranormales.

Algunos parapsicólogos se especializan en algún tipo de fenómeno, como la percepción extrasensorial, la telequinesis, las posesiones u otros.

Las universidades de prestigio no ofrecen títulos en parapsicología. El estándar en este campo se basa por completo en la reputación personal, por lo que sus representantes más reconocidos suelen estar titulados en campos relacionados: física, psicología o medicina.

Aquellos que eligen esta vida suelen ser extrañamente receptivos a la noción de la existencia de poderes místicos e invisibles, y se empeñan en demostrar estas creencias siguiendo el método científico. Esto representa una extraña convivencia entre la fe y la duda: el parapsicólogo puede llegar a tener problemas a la hora de compartimentar esos deseos conflictivos. Una persona a la que no le interese la observación, la experimentación y la evidencia no es un científico, pero podría ser un ocultista.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Universidades, publicaciones parapsicológicas.

Habilidades: Antropología, Arte/Artesanía (Fotografía), Buscar libros, Ciencias ocultas, Historia, Otras lenguas, Psicología y una habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.

Peón

Esto incluye a los obreros industriales, molineros, estibadores, cuadrillas de carreteras, mineros, albañiles, etc. Los peones pertenecen a dos grupos: cualificados y no cualificados. A pesar de no estar técnicamente cualificado, el peón habitual suele ser un experto en el uso de herramientas eléctricas, máquinas elevadoras y otros tipos de equipamiento que se puede encontrar en las obras.

LEÑADOR

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Trabajadores forestales, guías de montaña y ecologistas.

Habilidades: Combatir (Hacha), Esquivar, Lanzar, Mecánica, Naturaleza o Ciencia (Biología o Botánica), Primeros auxilios, Saltar y Trepár.



MINERO

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Sindicalistas, organizaciones políticas.

Habilidades: Conducir maquinaria, Descubrir, Geología, Mecánica, Saltar, Sigilo, Tregar y otra habilidad cualquiera como especialidad personal.

PEÓN, NO CUALIFICADO

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Otros peones y supervisores de su campo laboral.

Habilidades: Combatir, Conducir automóvil, Conducir maquinaria, Electricidad, Lanzar, Mecánica, Primeros auxilios y otra habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.

Periodista [Lovecraftiana]

Un periodista escribe tanto en un día como un escritor en una semana, y lo hace para informar y comentar sobre los temas y sucesos diarios. Los periodistas trabajan para periódicos, revistas, la radio, la televisión y las agencias de noticias de internet.

Los mejores periodistas de investigación escriben reportajes e intentan mantenerse apartados de la corrupción y el egoísmo de los que son testigos. Esta realidad supera a los peores, que finalmente se hacen insensibles a todo menos al poder de sus palabras.

Los reporteros trabajan para los medios de comunicación, ya sea como autónomos o para un periódico, una revista, una página web o una agencia de información. La mayoría trabajan fuera de la redacción, entrevistando a los testigos, comprobando expedientes y cazando noticias. A algunos se les asignan puestos fijos, como la comisaría de policía, el ámbito deportivo o los negocios. Otros cubren acontecimientos sociales y reuniones en el club de campo.

Los reporteros llevan un pase de prensa, pero este solo sirve para identificar a un individuo como un empleado del sector (normalmente de un periódico). El trabajo real es parecido al de un investigador privado, y los reporteros verse obligados a recurrir al subterfugio para obtener la información que desean.

PERIODISTA DE INVESTIGACIÓN

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Medios de comunicación, políticos, maleantes callejeros o cuerpos del orden.

Habilidades: Arte/Artesanía (Fotografía), Buscar libros, Historia, Lengua propia, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

REPORTERO

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: La industria informativa y los medios de comunicación, organizaciones políticas y gobiernos, empresas, cuerpos del orden, maleantes callejeros, alta sociedad.

Habilidades: Arte/Artesanía (Interpretación), Descubrir, Escuchar, Historia, Lengua propia, Psicología, Sigilo y una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).

Piloto

Los pilotos profesionales pueden ser empleados de las rutas de correo de los Estados Unidos o trabajar para una de las pequeñas líneas comerciales de pasajeros.

En Estados Unidos no hubo una regulación nacional de los pilotos hasta la aprobación de la Ley de Comercio Aéreo en 1926, a partir de la cual se requiere una licencia para pilotar. Es por eso que en esta época hay muchos pilotos que trabajan en ferias, haciendo vuelos acrobáticos u ofreciendo servicios de «taxi aéreo» local desde pequeños aeródromos.

Algunos pilotos sirven activamente en el ejército. Muchos pilotos aprendieron a volar durante la guerra y mantienen su rango de oficiales en las fuerzas aéreas.

AVIADOR [CLÁSICA]

Un aviador es un piloto acrobático que trabaja en ferias o alquila sus servicios para dar emocionantes paseos a aquellos que estén dispuestos a pagarlos. A menudo podían obtener cierta fama compitiendo en carreras aéreas organizadas, bien a través del país o sobre recorridos fijos. Durante los años 20, Hollywood utiliza pilotos acrobáticos con frecuencia. Incluso hay unos pocos aviadores que encuentran trabajo como pilotos de pruebas para los fabricantes de aviones. Muchos aviadores aprendieron a volar durante la guerra, y mantienen su rango de oficiales en el Ejército, la Armada, la Infantería de Marina o la Guardia Costera. Los pilotos más jóvenes pueden haber recibido instrucción militar en tiempo de paz o haber aprendido por su cuenta.

Entre los ases de la aviación norteamericanos de la Primera Guerra Mundial que todavía gozan de cierta fama se incluyen: Eddie Rickenbacker, actualmente empleado por la Corporación Chrysler; Tommy Hitchcock hijo, ahora una estrella del polo; y Reed Landis, hijo del comisario de béisbol Kenesaw Mountain Landis.

AVIADOR

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 30–60

Contactos sugeridos: Viejos contactos en el ejército, otros pilotos, mecánicos de aeródromo, empresarios.

Habilidades: Contabilidad, Descubrir, Electricidad, Escuchar, Mecánica, Orientarse, Pilotar (Aeronave) y otra habilidad como especialidad personal o de la época.

PILOTO

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + DES×2

Crédito: 20–70

Contactos sugeridos: Viejos contactos en el ejército, personal de cabina, mecánicos, personal de aeródromo, feriantes.

Habilidades: Ciencia (Astronomía), Conducir maquinaria, Electricidad, Mecánica, Orientarse, Pilotar (Aeronave) y otras dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Profesor de universidad [Lovecraftianal]

Los profesores son académicos que trabajan para las facultades y las universidades. Las grandes empresas también pueden contratarlos para que desempeñen labores de investigación y desarrollo de productos. A veces, los eruditos independientes imparten algunas clases para poder ganarse la vida.

En la mayor parte de los casos, esta ocupación indica que se posee un doctorado, un título que permite acceder a una cátedra en universidades de todo el mundo. Los profesores están cualificados para dar clases y para realizar investigaciones competentes, y puede que tengan una reputación académica reconocida en su especialidad.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 20–70

Contactos sugeridos: Eruditos, universidades, bibliotecas.

Habilidades: Buscar libros, Lengua propia, Otras lenguas, Psicología, y otras cuatro habilidades cualesquiera como especialidades personales, académicas o de la época.

Programador/Técnico/Pirata informático [Contemporáneo]

El programador es un experto en multitud de áreas distintas que incluyen la lógica formal y las plataformas de aplicación, y normalmente se encarga de diseñar, escribir, probar, buscar errores y/o realizar el mantenimiento del código fuente de los programas informáticos. Puede trabajar por su cuenta o como parte de una empresa de desarrollo de programas informáticos.

El técnico informático se encarga del desarrollo y mantenimiento de los sistemas y redes informáticas, y a menudo trabaja con el resto del personal de una oficina (como los directores de proyectos) para garantizar la integridad de los sistemas y una funcionalidad óptima. Otras ocupaciones similares serían: administrador de bases de datos, encargado de sistemas informáticos, creador multimedia, administrador de redes, ingeniero de programación, administrador de páginas web, etc.

El pirata informático utiliza ordenadores y redes informáticas como un medio de protesta con fines políticos (a veces se los denomina «activistas informáticos») o criminales. Su actividad supone acceder ilegalmente a ordenadores y cuentas de otros usuarios, con resultados como el borrado de páginas web o el robo de datos, o incluso el envío masivo de correos electrónicos para ejecutar una denegación de servicio.

PIRATA INFORMÁTICO

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 10–70

Contactos sugeridos: Personal del departamento informático, comunidades de internet, activistas políticos, organizaciones criminales.

Habilidades: Buscar libros, Descubrir, Electricidad, Electrónica, Informática, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y dos habilidades cualesquiera.



PROGRAMADOR/TÉCNICO**Puntos para habilidades de ocupación:** EDU×4**Crédito:** 10–20**Contactos sugeridos:** Compañeros del departamento informático, trabajadores y gerentes corporativos, comunidades de internet.**Habilidades:** Buscar libros, Ciencia (Matemáticas), Descubrir, Electricidad, Electrónica, Informática y dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.**Prospector**

Aunque ya hace tiempo que pasaron los días de la fiebre del oro de California y los yacimientos de Comstock en Nevada, el prospector independiente sigue siendo un elemento característico del oeste norteamericano. Recorren las montañas y buscan sin cesar el gran hallazgo que los haga ricos. En la actualidad, el petróleo puede ser tan valioso como el oro.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2**Crédito:** 0–10**Contactos sugeridos:** Empresas locales y residentes de la zona.**Habilidades:** Ciencia (Geología), Descubrir, Historia, Mecánica, Orientarse, Tregar y una habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.**Prostituta**

Una prostituta puede ser una acompañante de lujo, la inquilina de un burdel, un gigoló o una mujer de la calle, en función de sus circunstancias, educación y trasfondo. A menudo se ven empujadas a esta ocupación por las circunstancias, y muchas sueñan con dejarlo. Algunas son totalmente independientes; sin embargo, la mayoría entran en la profesión y continúan en ella por culpa de proxenetas sin escrúpulos cuya única preocupación es el dinero.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2**Crédito:** 5–50**Contactos sugeridos:** Vida callejera, policía, posiblemente el crimen organizado, clientela personal.**Habilidades:** Arte/Artesanía (cualquiera), dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Esquivar, Juego de manos, Psicología, Sigilo y otra habilidad como especialidad personal o de la época.**Psicólogo/psicoanalista**

Aunque se los conoce comúnmente por los campos de la psicoterapia y el asesoramiento psicológico, estas son solo dos de las ramas de la psicología. Otros especialistas serían los psicólogos aplicados que trabajan para las empresas y los gobiernos, así como los académicos que realizan investigaciones o enseñan psicología.

Los psicólogos clínicos pueden tratar a pacientes, empleando un abanico de recursos terapéuticos. Nótese la diferencia entre un psicólogo y un psiquiatra, que es un médico especialista.

En los años 20, el estudio del comportamiento humano era un campo muy novedoso centrado principalmente en el análisis freudiano.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4**Crédito:** 10–40**Contactos sugeridos:** Profesionales de la psicología, pacientes.**Habilidades:** Buscar libros, Contabilidad, Escuchar, Persuasión, Psicoanálisis, Psicología y otras dos habilidades cualesquiera como especialidades personales, académicas o de la época.**Psiquiatra**

En la actualidad un psiquiatra es un médico especializado en el diagnóstico y tratamiento de enfermedades mentales. Los psiquiatras reciben formación sobre tratamientos psicofarmacológicos y están autorizados para prescribir medicamentos psiquiátricos, así como para solicitar electroencefalogramas y exploraciones cerebrales asistidas por ordenador.

A comienzos del siglo veinte las teorías psicoanalíticas todavía eran relativamente novedosas y estaban enfocadas a intentar explicar fenómenos que hasta el momento se habían considerado de naturaleza biológica. Es por eso que los psiquiatras buscaban afianzar sus credenciales médicas y por lo que se empezaron a introducir diferentes perspectivas sobre el diagnóstico y el tratamiento de las enfermedades mentales. Hasta los años 30, cualquier médico podía solicitar su incorporación al Directorio de la Asociación Médica Americana como especialista en psiquiatría.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4**Crédito:** 30–80**Contactos sugeridos:** Otras personas en el campo de las enfermedades mentales, médicos y posiblemente profesionales del derecho.**Habilidades:** Ciencia (Biología, Química), Derecho, Escuchar, Medicina, Otras lenguas, Persuasión, Psicoanálisis y Psicología.Véase **Alienista**.**Secretaria**

Se trata de una posición que abarca desde asistentes ejecutivos privados y bien pagados a la más humilde mecanógrafa. Esta ocupación implica trabajar con los ejecutivos y gerentes empleando un amplio abanico de habilidades organizativas y comunicativas.

Al estar en el corazón del negocio, la mayoría de las secretarías saben más del funcionamiento interno y la operativa de la empresa que sus jefes.

Durante los años 20, el trabajo de secretaria estaba relacionado básicamente con la correspondencia, como mecanografiar cartas dictadas, organizar los sistemas de archivos y concertar las reuniones de sus jefes. En algunos casos, la secretaria organiza casi por completo la vida de su jefe, organizando sus vacaciones, comprando los regalos de su esposa y sus hijos y, en general, cubriéndole las espaldas.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o APA×2

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Otros oficinistas, altos ejecutivos en empresas clientes.

Habilidades: Arte/Artesanía (Mecanografía o Estenotipia), Buscar libros o Informática, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Lengua propia, Psicología y una habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.

Sindicalista

Los sindicalistas son organizadores, líderes y a veces visionarios o personas descontentas con algún agravio que ven. Suelen ser aliados de los trabajadores y enemigos de los jefes. Hay sindicatos en todos los campos profesionales, ya sea entre los estibadores, los obreros de la construcción o los actores.

Durante el inicio del siglo veinte, los sindicalistas se encuentran atrapados entre las grandes empresas que los quieren destruir, los políticos que hoy son amigos y mañana enemigos, los comunistas y socialistas que intentan infiltrarse en sus filas y las bandas criminales que intentan controlarlos.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 5–30

Contactos sugeridos: Otros activistas y líderes sindicales, amigos en la política, quizá entre el crimen organizado. En los años 20, también socialistas, comunistas y anarquistas subversivos.

Habilidades: Combatir (Pelea), Conducir maquinaria, Contabilidad, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Derecho, Escuchar y Psicología.

Soldado/Infante de Marina

Nos referimos aquí a las filas del Ejército y la Infantería de Marina incluyendo los rangos más bajos, desde el soldado raso hasta el sargento mayor o sargento artillero (según la terminología de los EE. UU.). Aunque el rango de los sargentos veteranos sea técnicamente menor que el del más novato de los alféreces, llegan a gozar del respeto de los oficiales de mayor rango. En los Estados Unidos el servicio dura seis años, que incluyen cuatro de servicio activo y dos de reserva inactiva.

Todos los soldados reciben una instrucción básica (en el cuartel) con la que se les enseña a marcar el paso, disparar y saludar. Una vez concluido este entrenamiento básico, la mayoría van a parar a la infantería, aunque el Ejército también necesita artilleros y conductores de tanques. Algunos reciben entrenamiento en especialidades que no son de combate, como controlador aéreo, mecánico, oficinista o incluso camarero de oficiales. Aunque técnicamente forma parte de la Armada, la Infantería de Marina es parecida al Ejército en cuanto a su trasfondo, entrenamiento y habilidades.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Militares, asociaciones de veteranos.

Habilidades: Armas de fuego, Combatir, Esquivar, Sigilo, Supervivencia, Tregar o Nadar y dos de las siguientes: Mecánica, Otras lenguas o Primeros auxilios.

Tendero

El propietario de una pequeña tienda, un puesto en un mercado o quizá un restaurante. Suele trabajar por cuenta propia, pero puede ser el que se encarga de gestionar una tienda en lugar del propietario. Probablemente se trate de negocios familiares con relaciones turbulentas entre sus miembros y unos pocos empleados, si es que tienen alguno.

En los años 20, muchas mujeres abrieron sus propias peluquerías o sombrererías.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o APA×2

Crédito: 20–40

Contactos sugeridos: Vecinos y empresas del barrio, policía local, autoridades locales, clientes.

Habilidades: Contabilidad, Descubrir, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Electricidad, Escuchar, Mecánica y Psicología.

Tratante de antigüedades

Los tratantes de antigüedades pueden tener su propia tienda, vender objetos desde su casa o salir a hacer largos viajes de negocios y revender lo que han adquirido a algunas tiendas urbanas.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 30–50

Contactos sugeridos: Historiadores locales, otros anticuarios, quizá peristas.

Habilidades: Buscar libros, Conducir automóvil, Contabilidad, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Historia, Orientarse y Tasación.

Vagabundo

Aunque siempre hay alcohólicos y gente sin empleo que yace en los callejones, el auténtico vagabundo pertenece a una clase distinta. Mientras que los forasteros suelen trabajar cuando se ven forzados a ello, los vagabundos son básicamente trabajadores errantes.

Estos poetas y vagabundos indigentes viajan constantemente como polizones en el ferrocarril, de un pueblo a otro; son exploradores de los caminos, aventureros y ladrones. Sin embargo, la vida en la carretera o en los ferrocarriles es peligrosa. Aparte de los problemas derivados de ser pobre y no tener un hogar, un vagabundo se enfrenta a la hostilidad de la policía, las comunidades cerradas y el personal del ferrocarril. Saltar de un tren en la oscuridad no es fácil, y más de un vagabundo ha perdido una mano o un pie al quedarse atrapado entre dos vagones.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o APA×2

Crédito: 0–5

Contactos sugeridos: Otros vagabundos, algunos guardias de ferrocarril amistosos, gente amable en numerosos pueblos.

Habilidades: Arte/Artesanía (cualquiera), Cerrajería o Juego de manos, Escuchar, Orientarse, Saltar, Sigilo, Tregar y una habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.



Vaquero

Los vaqueros trabajan en los ranchos y explotaciones agrícolas del oeste. Algunos tienen rancho propio, pero muchos de ellos son contratados allá donde hay trabajo disponible. Los que están dispuestos a jugarse la vida en el circuito de rodeos, viajando de uno a otro en busca de fama y gloria, pueden llegar a ganar bastante dinero.

Durante los años 20, algunos encontraron trabajo en Hollywood como especialistas y extras en las películas del oeste; por ejemplo, Wyatt Earp trabajó como consejero técnico en la industria cinematográfica. En la actualidad, algunos ranchos han abierto sus puertas a los turistas que desean vivir la experiencia de vivir como un vaquero.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 9–20

Contactos sugeridos: Empresarios locales, el departamento de agricultura del estado, promotores de rodeos y artistas.

Habilidades: Combatir o Armas de fuego, Equitación, Esquivar, Lanzar, Primeros auxilios o Naturaleza, Saltar, Seguir rastros y Supervivencia (cualquiera).

Vendedor

Parte integral de muchos negocios, los vendedores trabajan promoviendo y vendiendo los productos o servicios de su empresa. La mayoría pasan la mayor parte de su tiempo viajando, visitando clientes e invitándoles a comer y beber (en la medida que sus cuentas de gastos lo permiten). Algunos trabajan principalmente desde sus oficinas, llamando por teléfono a posibles clientes, mientras que otros viajan entre comunidades para vender sus productos de puerta en puerta.

Los años 20 son la década de los emprendedores, y el viajante es parte de la vida cotidiana. Algunos trabajan directamente para compañías y otros por asignación, pero la mayoría viven y mueren a comisión, y emplean tácticas de venta agresivas para ganarse la confianza de sus compradores potenciales sin importarles si estos se lo pueden permitir o no. Algunos están restringidos a ciertos territorios, pero otros son libres para recorrer el país y buscar posibles clientes dondequiera que estén. Cepillos, aspiradoras y enciclopedias son tan solo algunos de los muchísimos objetos que se venden puerta a puerta.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2

Crédito: 9–40

Contactos sugeridos: Empresas del mismo sector, clientes favoritos.

Habilidades: Conducir automóvil, Contabilidad, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Escuchar, Psicología, Sigilo o Juego de manos y otra habilidad cualquiera.

A man in a dark trench coat and a fedora hat stands in a grand, arched hallway, looking upwards. The architecture features high ceilings and large arches. The lighting is dramatic, with strong shadows. In the bottom right corner, there is a faint, circular diagram resembling a mandala or a complex geometric pattern.

—No te muevas —me advirtió—, porque con estos rayos pueden vernos, del mismo modo que nosotros podemos ver. Te he dicho que los criados se han ido, aunque no te he dicho cómo. Fue por culpa de esa estúpida ama de llaves; encendió las luces de abajo a pesar de que le había advertido que no lo hiciera, y los cables captaron vibraciones simpáticas. Debíó de ser espantoso; pude oír los gritos desde aquí, a pesar de que estaba pendiente de lo que veía y oía procedente de otra dirección, y más tarde me quedé horrorizado al descubrir aquellos montones de ropa vacía por toda la casa.

—H. P. Lovecraft, «Desde el más allá».

Habilidades

Capítulo cinco



ESTE CAPÍTULO CONTEMPLA LAS HABILIDADES EN DETALLE, proporcionando descripciones de su utilidad y su alcance dentro del juego. Cada tipo de habilidad comprende un amplio abanico de posibilidades y por eso, para garantizar la brevedad, las descripciones han de ser visiones generales de su propósito y alcance.

DEFINICIÓN DE LAS HABILIDADES

Las habilidades representan lo que se sabe en una época concreta, y algunas de ellas tienen la etiqueta [Actual] para denotar que solo se pueden utilizar en ambientaciones contemporáneas. Algunas habilidades reciben un nombre genérico que podría no ser adecuado para algunas ambientaciones; por ejemplo, Conducir automóvil no será adecuada para una partida ambientada en el Londres victoriano y deberá ser reformulada de forma apropiada; en este caso, Conducir carruaje.

El porcentaje en una habilidad no es una proporción de lo que es hipotéticamente cognoscible. Si fueran capaces de poner sus respectivos conocimientos sobre una mesa como si se tratara de fichas de póquer y calcular la diferencia, un médico de 60% en la actualidad tendrá un conocimiento mucho mayor que un médico de 90% de 1910.

Del mismo modo, algunas habilidades se verán afectadas por la ubicación. Un investigador japonés podría tener una habilidad de Derecho de 75% en Japón; sin embargo, si ese mismo investigador pusiera a prueba sus conocimientos de derecho español es probable que el Guardián aumentara la dificultad de la tirada.

Puntuación en una habilidad: ¿qué significa?

Consulta esta lista para evaluar la competencia de una persona con una habilidad:

01%–05% Primerizo: Profano en la materia.

06%–19% Neófito: Principiante con algunos conocimientos.

20%–49% Aficionado: Posee cierto talento o un entrenamiento rudimentario (a nivel de pasatiempo).

50%–74% Profesional: Permite a un personaje ganarse la vida con esa habilidad. Equivalente a una licenciatura en una materia determinada.

75%–89% Experto: Un grado elevado de especialización. Es el equivalente a un título de máster o un doctorado.

90%+ Maestro: Entre los mejores del mundo en esa habilidad.

Un valor de 50% en una habilidad es lo bastante alto como para que un personaje pueda ganarse la vida con ella. Si un investigador destaca en una habilidad que no está relacionada con su profesión, puede que el jugador y el Guardián quieran deliberar para darle una nueva ocupación.

Ciertas habilidades abarcan un amplio espectro de conocimiento, como Armas de fuego, Arte/Artesanía, Ciencia y Combate, lo que permite que los investigadores se especialicen en un campo más acotado.

Algunas de las habilidades que se detallan a continuación tienen la etiqueta [Infrecuente] y no se incluyen en la hoja de personaje normal (Artillería, Demolición, Hipnosis, Lectura de labios, etc.). Si el Guardián desea incluir estas habilidades adicionales en el juego, o si un jugador desea adquirir una de ellas, debería quedar claro su uso antes de la creación de personajes. El Guardián podrá introducir otras habilidades dependiendo de la ambientación y el periodo; por ejemplo: si se fuera a ambientar una aventura en un planeta alienígena de un futuro lejano, entonces se podrían crear varias habilidades nuevas.

ESPECIALIDADES DE LAS HABILIDADES

Algunas habilidades genéricas se dividen en especialidades. Los jugadores podrán invertir puntos de habilidad para adquirir cualquier especialidad de esa habilidad. No es posible invertir puntos en la habilidad genérica. Así, un jugador podría invertir puntos en Combatir (Pelea) o Combatir (Lanza), pero no en Combatir en general.

En el caso de Arte/Artesanía, Ciencia y Supervivencia, esas habilidades comprenden una gran diversidad de especializaciones. Tu Guardián decidirá sobre la aplicación de una especialidad particular a la situación en cuestión. Dependiendo de cada caso, el Guardián podrá permitir el empleo de una especialización alternativa con un nivel de dificultad mayor si considera que se solapan lo suficiente.

A menudo se dan habilidades y conocimientos coincidentes entre especialidades. Al final de este capítulo encontrarás una regla opcional para representar el beneficio que supone esta coincidencia entre habilidades.

Los investigadores están intentando descifrar un código numérico. El Guardián solicita una tirada de habilidad de Criptografía. Un jugador que no tiene Criptografía pregunta si podría utilizar la habilidad de Matemáticas en su lugar. El Guardián permite hacer la tirada con un nivel de dificultad mayor. Si se utiliza Criptografía solo se necesita obtener un éxito Normal (una tirada igual o menor que el valor de la habilidad); es por esto que, si se utiliza Matemáticas, será necesario superar una tirada Difícil (una tirada igual o menor a la mitad del valor de la habilidad).

Forzar las habilidades

Cuando se falla una tirada de habilidad, el jugador puede volver a intentarlo haciendo una tirada forzada, pero solo si puede justificar al Guardián qué hace su investigador para obtener un segundo (y último) intento (véase el manual de *La llamada de Cthulhu*).

En la descripción de cada habilidad se proporcionan ejemplos de lo que se podría considerar una «tirada forzada», y también algunas de las posibles consecuencias de fracasar en una tirada forzada. Estas sugerencias se deben considerar como tales: sugerencias. El margen de lo que podría justificar una tirada forzada es muy amplio, y lo mejor será determinarlo mediante las acciones, motivaciones y sucesos que se produzcan dentro del juego. Del mismo modo, las consecuencias de una tirada forzada serán más acertadas si se inspiran en los acontecimientos, los personajes no jugadores y la ambientación del juego.

Además, cuando resulta apropiado, se proporciona un ejemplo de una posible consecuencia cuando un investigador fuerza una tirada durante un acceso de locura. El mero hecho de que el investigador esté trastornado mientras lleva a cabo una tarea aumentará el riesgo de la tirada, ya que las consecuencias de fallar una tirada forzada serán mucho más extremas (o sorprendentes).

Estos ejemplos solo dan ideas, y se espera que tanto los jugadores como el Guardián elaboren sus propias justificaciones y consecuencias para que se ajusten a sus aventuras y estilos de juego.

Tiradas de habilidades combinadas

Pueden darse casos en los que el Guardián solicite una tirada de más de una habilidad. Solo se hace una tirada; y el resultado se compara con el valor de todas las habilidades nombradas. El Guardián determinará si es necesario tener éxito en ambas habilidades o solo en una de ellas.

De repente, un sectario perturbado apunta a Harvey con un arma. El Guardián solicita a Harvey una tirada de Descubrir o de Psicología. Tener éxito en cualquiera de ellas le permitirá anticiparse a la acción de su atacante, y tal vez le otorgue la oportunidad de actuar primero. Una tirada exitosa de Descubrir le permitiría ver cómo el sectario desenfunda el arma, mientras que una tirada exitosa de Psicología permitiría que Harvey se anticipara a las intenciones agresivas del sectario.

Más tarde, Harvey intenta reparar una turbina eléctrica. Se trata de un objeto tanto mecánico como eléctrico, por lo que el Guardián solicita una tirada combinada de Mecánica y Electricidad. Se hace una sola tirada, y el resultado se compara con ambas habilidades; en este caso será necesario tener éxito con ambas para conseguir completar la tarea.

Nótese la importancia de utilizar una sola tirada de dados en este último ejemplo. Harvey solo tiene un 10% en las habilidades de Mecánica y Electricidad. Su probabilidad de éxito haciendo una sola tirada y comparando el resultado con ambas habilidades a la vez es de 10%. Si tuviera que hacer dos tiradas consecutivas, primero una de Mecánica y luego una de Electricidad, su probabilidad de tener éxito en ambas se vería reducido a un 1%.



LISTADO DE HABILIDADES

Ametralladora (10%) - véase Armas de fuego	Ingeniería (01%) - véase Ciencia
Antropología (01%)	Interpretación (05%) - véase Arte/Artesanía
Arco (15%) - véase Armas de fuego	Intimidar (15%)
Arma corta (20%) - véase Armas de fuego	Juego de manos (10%)
Armamento pesado (10%) - véase Armas de fuego	Lanza (20%) - véase Combatir (o Lanzar)
Armas de fuego (varia) ✱	Lanzallamas (10%) - véase Armas de fuego
Arqueología (01%)	Lanzar (20%)
Arte/Artesanía (05%) ✱	Látigo (05%) - véase Combatir
Artillería (01%) ✱	Lectura de labios (01%) ✱
Astronomía (01%) - véase Ciencia	Lengua propia (EDU)
Biología (01%) - véase Ciencia	Matemáticas (10%) - véase Ciencia
Botánica (01%) - véase Ciencia	Mayal (10%) - véase Combatir
Bucear (01%) ✱	Mecánica (10%)
Buscar Libros (20%)	Medicina (01%)
Cable (15%) - véase Combatir	Medicina forense (01%) - véase Ciencia
Cerrajería (01%)	Meteorología (01%) - véase Ciencia
Charlatanería (05%)	Mitos de Cthulhu (00%)
Ciencia (01%) ✱	Motosierra (10%) - véase Combatir
Ciencias ocultas (05%)	Nadar (20%)
Combatir (varia) ✱	Naturaleza (10%)
Conducir automóvil (20%)	Orientarse (10%)
Conducir maquinaria (01%)	Otras lenguas (01%) ✱
Conocimiento (01%) ✱ ✱	Pelea (25%) - véase Combatir
Contabilidad (05%)	Persuasión (10%)
Crédito (00%)	Pilotar (01%) ✱
Criptografía (01%) - véase Ciencia	Pintura (05%) - véase Arte/Artesanía
Demolición (01%) ✱	Primeros Auxilios (30%)
Derecho (05%)	Psicoanálisis (01%)
Descubrir (25%)	Psicología (10%)
Disfrazarse (05%)	Química (01%) - véase Ciencia
Electricidad (10%)	Saltar (20%)
Electrónica (01%) Ω	Seguir rastros (10%)
Encanto (15%)	Sigilo (20%)
Equitación (05%)	Subfusil (15%) - véase Armas de fuego
Escopeta (25%) - véase Armas de fuego (Fusil/Escopeta)	Supervivencia (10%) ✱
Escuchar (20%)	Tasación (05%)
Espada (20%) - véase Combatir	Trato con animales (05%) ✱
Esquivar (DES/2)	Tregar (20%)
Falsificar (05%) - véase Arte/Artesanía	Zoología (01%) - véase Ciencia
Farmacología (01%) - véase Ciencia	
Física (01%) - véase Ciencia	
Fotografía (05%) - véase Arte/Artesanía	
Fusil (25%) - véase Armas de fuego (Fusil/Escopeta)	
Geología (01%) - véase Ciencia	
Hacha (15%) - véase Combatir	
Hipnosis (01%) ✱	
Historia (05%)	
Informática (05%) Ω	

LEYENDA:

Ω indica una habilidad que solo está disponible en aventuras ambientadas en la época actual.

✱ indica una habilidad infrecuente que no se encuentra reflejada en la hoja de personaje normal.

✱ indica una habilidad que se divide en varias habilidades distintas.

Habilidad

- Arqueología
- Buscar Libros
- Conducir
- Psicología

Antropología (01%)

Permite a quien la usa identificar y comprender el modo de vida y el comportamiento de un individuo a través de la observación. Si el usuario observa una cultura diferente durante algún tiempo, o trabaja a partir de informes precisos acerca de una ya desaparecida, será capaz de llevar a cabo predicciones sencillas acerca de sus costumbres y sus valores morales, incluso aunque las evidencias de las que disponga sean incompletas. Tras estudiar la cultura durante al menos un mes, el antropólogo empezará a entender su funcionamiento y, en combinación con Psicología, podrá llevar a cabo predicciones acerca de las acciones y las creencias de sus integrantes.

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo al estudio de los sujetos; volverse «nativo» durante un tiempo; asumir un papel activo en una ceremonia, rito, etc.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Ser atacado o recluido por el pueblo estudiado, debido a alguna transgresión involuntaria de sus leyes o convenciones sociales; sufrir graves efectos secundarios como consecuencia de haber estado involucrado en una ceremonia en la que se ingerían plantas psicotrópicas.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, se sumergirá en la cultura que está estudiando como, por ejemplo, el personaje del fotógrafo interpretado por Dennis Hopper en la película *Apocalipsis Now*.

Antropología en los años 20

En los Años 20 la antropología se ha dividido claramente en dos disciplinas, la antropología cultural y la antropología física, que se subdividen de forma diferente en Europa y en los EE. UU. Esta década contempló la profesionalización de la antropología académica en los EE. UU. y el desarrollo de la etnopsiquiatría, una contribución estadounidense a las teorías antropológicas. Esta escuela hundía sus raíces en el concepto de la cultura como fenómeno mental. Los primeros etnopsiquiatras condujeron estudios sobre la forma en que el individuo contribuye a la cultura y la forma en que la cultura modela al individuo.

Armas de fuego (Especialidades) (varía %)

Abarca todo tipo de armas de fuego, así como arcos y ballestas. Puedes invertir puntos de habilidad para adquirir cualquier especialidad. No es posible invertir puntos en la habilidad genérica «Armas de fuego». Elige especialidades de combate que resulten adecuadas a la ocupación y la historia de tu investigador.

Nota: Al tratarse de una habilidad de combate, esta no puede ser forzada.

ESPECIALIDADES DE ARMAS DE FUEGO

Ametralladora (10%): Armas montadas sobre un bípode o trípode que disparan ráfagas. Si se hacen disparos individuales utilizando un bípode, utiliza la especialidad de Fusil. Hoy en día, las diferencias entre un fusil de asalto, un subfusil y una metralleta ligera son vagas.

Arco (15%): Empleo de arcos y ballestas, desde los arcos largos medievales hasta los actuales arcos compuestos de gran potencia.

Arma corta (20%): Se utiliza para disparar pistolas de repetición. En el caso de pistolas ametralladoras (MAC-11, pistola Uzi, etc) en juegos ambientados en la época actual, utiliza la especialidad de Subfusil cuando se disparen ráfagas.

Armamento pesado (10%): Para utilizar lanzagranadas, cohetes anti-tanque, etc.

Fusil/Escopeta (25%): Con esta habilidad se puede disparar cualquier tipo de fusil (ya sea de cerrojo, de acción de palanca o semiautomático) o escopeta de perdigones. Teniendo en cuenta que la descarga de una escopeta se expande siguiendo un patrón de dispersión, la probabilidad de impactar del usuario no disminuye con la distancia, aunque sí el daño causado. Usa esta especialidad cuando se utilice un fusil de asalto para efectuar un solo disparo (o varios disparos individuales).

Lanzallamas (10%): Armas que proyectan un chorro ardiente de líquido o gas inflamable. El operador puede cargar con él o se puede montar sobre un vehículo.

Subfusil (15%): Utiliza esta habilidad para disparar cualquier tipo de pistola ametralladora o metralleta; también para rifles de asalto en modo ráfaga.

Las armas de fuego se enumeran en la **Tabla de armas** (consulta las páginas 252-257).

Arqueología (01%)

Permite datar e identificar los objetos pertenecientes a culturas del pasado, así como detectar las falsificaciones. Proporciona la capacidad de organizar la excavación de un yacimiento. Tras inspeccionar un yacimiento, el usuario es capaz de deducir cuál era su propósito, así como el modo de vida de los que dejaron los restos. La habilidad de Antropología puede ayudar a hacerlo. Arqueología sirve, además, para ayudar a identificar la forma escrita de las lenguas muertas de la humanidad.

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo a estudiar el objeto o el yacimiento; investigar más; consultar con otros expertos.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: El yacimiento queda arruinado, y los descubrimientos destruidos debido a la incompetencia, el vandalismo o el robo; las autoridades te arrebatan el control del yacimiento o los descubrimientos; la publicidad hace que se roben los descubrimientos.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, seguirá excavando cada vez más, hacia las profundidades; la verdad está enterrada ahí abajo en alguna parte.

Arqueología en los años 20

Existieron numerosas sociedades arqueológicas, la mayoría de las cuales editaban sus propias publicaciones. Algunas de las más antiguas y conocidas son: la Sociedad Helénica, la Sociedad de Exploración de Egipto y el Fondo de Exploración de Palestina. Aunque el tradicional interés arqueológico por Egipto se ha visto avivado por el descubrimiento de la tumba de Tutankamón en 1922, ahora también se están escudriñando otras partes del mundo. Hiram Bingham descubrió la ciudad inca de Machu Picchu en 1911, mientras que a principios de los 20, las excavaciones en Mohenjo-Daro y en Harappa llevaron al descubrimiento de la antigua civilización hindú. Por primera vez se hace una datación fiable de Stonehenge y se establece su antigüedad en 4.000 años y al final de la década se descubren los restos de la civilización prehistórica Shang en la región de An-Yang, al este de China.

Arte/Artesanía (Especialidades) (05%)

La hoja de personaje dispone de espacios en blanco para las especialidades de esta habilidad. Por ejemplo:

- | | |
|-----------------|----------------------|
| ☉ Barbero | ☉ Escultura |
| ☉ Caligrafía | ☉ Falsificación |
| ☉ Carpintería | ☉ Fotografía |
| ☉ Cerámica | ☉ Interpretación |
| ☉ Cocina | ☉ Ópera |
| ☉ Danza | ☉ Pintor y decorador |
| ☉ Danza Morris* | ☉ Pintura |
| ☉ Escritura | ☉ Soplado de vidrio |

* N. del T.: danza tradicional inglesa

Muchos de estos ejemplos son habilidades vinculadas directamente a un oficio, pero la habilidad también puede representar la práctica como afición. Puedes invertir puntos de habilidad para adquirir cualquier especialidad. No se puede adquirir la habilidad genérica «Arte/Artesanía».

Esta habilidad permite fabricar o reparar un objeto, lo que suele requerir cierto tiempo y equipamiento a discreción del Guardián, en caso de que fuera necesario. En una situación en la que el grado de éxito fuera pertinente, un nivel de éxito mayor indicará que el objeto fabricado es de gran calidad y/o precisión.

También se puede utilizar una habilidad de arte o artesanía para falsificar un objeto o hacer un duplicado. En ese caso, el nivel de dificultad dependerá de lo intrincado y peculiar que sea el original que se pretende copiar. Si se pretende falsificar documentación, se deberá utilizar la especialidad (Falsificación).

Una tirada exitosa podrá proporcionar información acerca de un objeto, como dónde y cuándo ha sido fabricado, algún dato acerca de su historia o la técnica empleada para hacerlo, o quién podría haberlo fabricado. Aquel que posea una especialidad tendrá amplios conocimientos de una disciplina determinada: conocimientos teóricos, su historia y actuales profesionales, así como la capacidad para desempeñarla.

Ejemplos de tiradas forzadas: Volver a fabricar el objeto, pieza o composición de cero; investigar más; consultar con otros expertos.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Se invierte una gran cantidad de tiempo y dinero en crear algo fallido; la audiencia o el cliente se siente gravemente ofendido o resulta físicamente dañado por algún aspecto de tu obra; los críticos destrozan tu obra, y nadie desea volver a contar con tus servicios.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, creará una obra transgresora que conmocionará y causará una respuesta violenta en el público; tal vez solo los más decadentes sean capaces de valorarla.

EJEMPLOS DE ESPECIALIDADES DE ARTE/ARTESANÍA

Falsificación (05%): El usuario, experto en los pequeños detalles, es capaz de producir documentos falsos de gran calidad, ya se trate de la caligrafía de una persona, un formulario burocrático o el duplicado de un tomo. El falsificador necesitará los materiales necesarios (tinta, papel de distintos tipos, etc.) y con un ejemplar original del que hacer la copia.

Una tirada exitosa indica que la falsificación será capaz de superar una inspección rutinaria normal. Una persona que le dedique su tiempo y examine la falsificación de forma exhaustiva podrá utilizar la habilidad de Tasación (enfrentada a la habilidad utilizada por el falsificador) para determinar si es capaz de detectar el fraude.

Fotografía (05%): Abarca tanto la fotografía fija como la cinematografía. Esta habilidad permite tomar fotos claras, revelarlas adecuadamente y, quizá, ampliar detalles parcialmente ocultos.

En los años 20, el usuario será capaz de preparar los compuestos químicos necesarios para hacer pólvora destellante (véase **Los peligros de la fotografía**, página 176).

En la actualidad, esta habilidad abarca también el manejo de videocámaras y equipos de reproducción audiovisual y edición fotográfica, con los que el usuario será capaz de manipular imágenes digitales. Se puede crear una versión radicalmente diferente de una fuente original, como por ejemplo cambiando la ubicación de una persona en una fotografía,

la persona que le acompaña o lo que están haciendo. Aquellos que sean competentes con esta habilidad también serán capaces de determinar si una imagen ha sido manipulada.

No es necesario hacer una tirada para tomar una instantánea normal. Se necesitará hacer una tirada para conseguir fotografías espontáneas de calidad, o que capturen detalles minúsculos, sobre todo a gran distancia, en movimiento o en condiciones de escasa iluminación. Esta habilidad también permite al investigador determinar si una fotografía ha sido alterada o manipulada, así como el ángulo y la posición desde la que se tomó.

Interpretación (05%): El intérprete ha recibido formación teatral y/o cinematográfica (en la época actual, esto también puede incluir televisión), es capaz de adoptar otra personalidad, memorizar guiones y utilizar maquillaje teatral/cinematográfico para modificar su aspecto. Véase la habilidad **Disfrazarse**.

Pintura (05%): El artista está versado en el arte de la pintura (oleos, acrílicos, acuarela), así como en el dibujo con pincel, lápices o pasteles. A pesar de que completar una obra de arte importante puede llevar varios días o meses, el artista podrá hacer bocetos rápidos y precisos de sensaciones, objetos o personas. Esta habilidad también denota cierta familiaridad con el mundo del arte, y el artista podrá ser capaz de identificar la obra de un artista determinado, su escuela y su historia conocida.

Arte en los años 20

Max Ernst es el pintor y escultor dadaísta del momento. El pintor mexicano Diego Rivera, políticamente comprometido, expone en Nueva York mientras Picasso explora el cubismo. En 1927 Bela Bartok visita los EE. UU. El guitarrista clásico Andrés Segovia debuta en París. En 1928 Arturo Toscanini toma la batuta de la Filarmónica de Nueva York. Pau Casals es el violoncelista más famoso del mundo.

Artillería (01%) [Infrecuente]

Esta habilidad implica algún tipo de entrenamiento o experiencia militar. El usuario tiene experiencia manejando piezas de artillería en un conflicto armado: es capaz de trabajar en una dotación o destacamento con el fin de llevar a cabo el disparo de proyectiles más allá del alcance de las armas personales. Muchas armas de este tipo son demasiado grandes para que las pueda manejar una sola persona, y esta no será capaz de utilizar el arma sin una dotación o sin que aumente la dificultad (a discreción del Guardián, dependiendo del tipo de arma utilizado).

Existen varias especialidades, dependiendo del periodo en el que esté ambientada la aventura, incluyendo cañón, obús, mortero y lanzacohetes.

Nota: Al tratarse de una habilidad de combate, esta no puede ser forzada.

Bucear (01%) [Infrecuente]

El usuario está entrenado en el uso y el mantenimiento del equipo de buceo para practicar submarinismo, incluyendo la orientación subacuática, el cálculo del lastre adecuado y los procedimientos de emergencia.

Antes de la invención de la escafandra presurizada en 1942, se utilizaban trajes rígidos en los que se bombeaba aire desde la superficie a través de un tubo.

En la época actual, un submarinista estará familiarizado con la física aplicada al buceo, la presión de aire y los procesos psicológicos que se producen al inhalar aire comprimido.

Ejemplos de tiradas forzadas: Llevar el equipo al límite; volver a comprobar el equipo de forma sistemática; conseguir asistencia profesional.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Quedar atrapado bajo el agua; ser atacado por criaturas marinas; sufrir el síndrome de descompresión.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, empezará a entender el canto de las ballenas; todo lo que tienes que hacer es seguir sus instrucciones.

Buscar Libros (20%)

Buscar libros sirve para que el investigador encuentre una fuente documental, como un libro, un periódico o una referencia en concreto dentro de una biblioteca, una base de datos o un conjunto de documentos, siempre y cuando se encuentre allí lo que busca. El empleo de esta habilidad requiere varias horas de búsqueda ininterrumpida.

Esta habilidad puede localizar un archivo de acceso restringido o una colección especial de libros raros; pero puede que sea necesario el empleo de Charlatanería, Crédito, Encanto, Intimidar, Persuasión o unas credenciales especiales para acceder al libro o los datos en cuestión.

Ejemplos de tiradas forzadas: Presionar al bibliotecario para que te preste una ayuda considerable; dedicar más tiempo para revisar cada montón de forma sistemática.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Encontrar un libro similar que contiene una información errónea que pondrá en peligro a los investigadores; conflicto con un adversario: tal vez ha sido alertado de tu investigación y actúa en tu contra o ha tomado prestado el libro que estás buscando (o simplemente ha arrancado las páginas que te interesan); meterse en una discusión con el bibliotecario, lo que provoca que revoken tu afiliación a la biblioteca.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, acumulará libros y arrancará páginas para pegar en las paredes

su dormitorio, escribirá abundantes y extrañas notas sobre ellas, y las enlazará con cordeles de algodón y chinchetas. Otra posibilidad es que el investigador se obsesione con encontrar el libro o la fuente documental correctos, e invierta todo su tiempo en robar libros y leerlos cuidadosamente.

Buscar libros en los años 20

En los Años 20 abundan las bibliotecas públicas, incluso en pueblos pequeños donde muchas de ellas fueron fundadas por el Instituto Carnegie y otras organizaciones. Aunque fácilmente accesibles, sus recursos son limitados. La mayoría de ciudades grandes de los Estados Unidos poseen extensas colecciones públicas, particularmente Nueva York y Boston. Las universidades mantienen grandes bibliotecas, algunas de las cuales disponen de colecciones famosas. Aunque los préstamos están limitados, la mayoría ofrecen acceso al público, tanto si se está matriculado en el centro como si no.

Cerrajería (01%)

Un cerrajero es capaz de abrir la puerta de un coche, hacerle un puente, desbloquear la ventana de una biblioteca, resolver cajas rompecabezas y vulnerar los sistemas de alarma comerciales habituales. El usuario puede hacer llaves y reparar o forzar cerraduras utilizando una llave maestra, ganzúas u otras herramientas. Una cerradura especialmente compleja podrá imponer un nivel de dificultad mayor.

Ejemplos de tiradas forzadas: Desmantelar completamente la cerradura; dedicarle más tiempo; recurrir a la fuerza para hacer saltar el mecanismo.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: La cerradura sufre un daño irreparable (tal vez tu ganzúa se haya partido dentro de la cerradura); rompes la caja rompecabezas (tal vez ahora solo se abra a golpes); haces saltar una alarma o haces el ruido suficiente como para que algo o alguien venga a ver qué pasa...

Cerrajería en los años 20

Aunque se puede conseguir «escuchar» una cerradura de combinación barata y abrirla con éxito, las cerraduras de combinación de mayor calidad que se encuentran en cajas fuertes y cámaras acorazadas son inmunes a este método. Lo normal en estos casos es robar la caja entera y llevársela a un lugar «tranquilo» donde se pueda forzar utilizando sopletes, palanquetas y martillos. En cuanto a las grandes cámaras acorazadas, a menudo resulta más fácil penetrar en ellas a través de uno de los muros que por la puerta de seguridad.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, dejará de trabajar en la cerradura en cuestión y perseguirá el propósito más elevado de descerrajar su propia mente; se retira un velo que cubre sus ojos, y verá el mundo desde una nueva perspectiva perfectamente razonable para él, pero carente de sentido para ninguna otra persona cuerda.

Charlatanería (05%)

Charlatanería está expresamente limitada a las artimañas, engaños y distracciones verbales, tales como engatusar a un gorila para que te deje entrar en un club, conseguir que alguien firme un contrato que no ha leído, hacer que un policía haga la vista gorda, etc.

Las habilidades opuestas a Charlatanería son Charlatanería o Psicología. Al cabo de un breve periodo de tiempo (normalmente una vez el embaucador haya abandonado la escena) el objetivo se dará cuenta de que ha sido engañado. El efecto de la Charlatanería siempre es transitorio, aunque durará más tiempo si se consigue un grado de éxito mayor.

Se puede utilizar Charlatanería para negociar o regatear a la baja el precio de un bien o servicio. En caso de tener éxito, el vendedor pensará por un momento que ha cerrado un buen trato; sin embargo, si el comprador regresa e intenta adquirir otro objeto, el vendedor podrá negarse a volver a regatear, ¡e incluso puede llegar a aumentar el precio con el fin de recuperar lo que perdió en la venta anterior!

Ejemplos de tiradas forzadas: Conseguir cierto grado de intimidad con el objetivo; hablar de forma extravagante con la intención de confundir al objetivo. Recuerda que esto es Charlatanería, así que, si el investigador empieza a abordar al objetivo de forma distinta, el Guardián podrá solicitar que se utilice otra habilidad; si se recurre a amenazas, se tratará de Intimidar; y si se produce un debate prolongado se convertirá en Persuasión. Cambiar de una a otra para obtener una segunda tirada se considera una Tirada forzada.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Provocar una grave ofensa que conduzca a la violencia, la indignación o actuaciones penales.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, empezará a gritar frases ofensivas a la gente de forma aleatoria.

Ciencia (Especialidades) (01%)

La aptitud teórica y práctica con una especialidad científica debería indicar cierto grado de educación y experiencia formalizados, aunque también se pueden dar casos de científicos eruditos aficionados. Los conocimientos y su alcance están limitados por la época en la que se juegue. Puedes invertir puntos de habilidad para adquirir cualquier especialidad. No es posible invertir puntos en la habilidad genérica Ciencia.

Cada especialidad abarca una disciplina concreta, y la lista que se proporciona no es exhaustiva. Los contenidos de

muchas especialidades se entrecruzan y solapan, por ejemplo: Matemáticas y Criptografía, Botánica y Biología, o Química y Farmacología. Cuando un personaje no posea la disciplina científica más evidente, podrá hacer una tirada de una especialidad similar con un nivel de dificultad mayor (o con un dado de penalización), a discreción del Guardián.

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo al estudio; investigar más (tal vez en un laboratorio que esté mejor equipado); consultar con otros expertos; asumir riesgos.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: El experimento se sale de control y causa un daño inesperado (explosión, fuego, electrocución, expulsión a la sexta dimensión, etc.); preparas la fórmula del polvo mágico de forma incorrecta, con resultados desastrosos.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, comenzará a explorar un aspecto enloquecido de la ciencia relacionado con su especialidad. Esto acabará produciendo auténticos hallazgos similares a los de Crawford Tillinghast (del relato de Lovecraft *Desde el más allá*).

ESPECIALIDADES DE CIENCIA

Astronomía (01%): El usuario es capaz de determinar qué estrellas y planetas hay en el firmamento en un día o momento determinado del día o de la noche, cuándo ocurrirá un eclipse o una lluvia de meteoritos y el nombre de las estrellas más importantes. Esta habilidad también permite conocer las percepciones actuales sobre la existencia de vida en otros planetas, la existencia o la formación de galaxias, etcétera. Un académico será capaz de calcular una órbita, analizar el ciclo de vida de una estrella y (en la época actual) poseerá conocimientos sobre astronomía infrarroja e interferometría de base ancha.

Astronomía en los años 20

El astrónomo más famoso de Norteamérica es Edwin Hubble quien, entre 1922 y 1924, descubrió que algunas nebulosas son en realidad otras galaxias situadas mucho más allá de la Vía Láctea. Su descubrimiento del llamado «desplazamiento rojo» en 1929 llevó a las teorías acerca de un universo en expansión, siempre dinámico. En 1931 el astrónomo Clyde Tombaugh descubre el noveno planeta (así clasificado en aquel momento) de nuestro sistema solar, al que denomina Plutón. Los telescopios más grandes del mundo son el reflector de 254 cm del Monte Wilson cerca de Pasadena, California, y otro de 182 cm en Vancouver, Columbia Británica. Existe un gran número de sociedades astronómicas que publican diarios y boletines, entre ellas: *la Real Sociedad Astronómica* (1820), *la Sociedad Astronómica Británica* (1869), *la Sociedad Astronómica Norteamericana* (1899), *la Sociedad Astronómica del Pacífico* (1880) y *la Asociación Norteamericana de Observadores de Estrellas Variables* (1911). Todas ellas dan la bienvenida a un posible astrónomo aficionado.

Biología (01%): El estudio de la vida y los organismos vivos, incluyendo la citología, ecología, genética, histología, microbiología, fisiología, etcétera. Con esta habilidad se puede desarrollar una vacuna contra una espantosa bacteria de los Mitos, aislar las propiedades alucinógenas de una planta selvática, o llevar a cabo un análisis de sangre y/o materia orgánica.

Biología en los años 20

En los años 20 se ha realizado una división de subespecialidades, entre las que se encuentran la biología molecular, la microbiología, la bioquímica y la biofísica. El libro de Hans Driesch *The Science and Philosophy of the Organism* (1929) (Ciencia y filosofía de los organismos) es una referencia actualizada. El Instituto Lister, fundado por el «magnate cervicero» irlandés Edward Guinness, ha creado un archivo de más de 2.000 cultivos vivos entre los que se incluyen bacterias, protozoos y hongos.

Botánica (01%): El estudio de la vida vegetal, incluyendo la clasificación de especies, su estructura, crecimiento, reproducción, propiedades químicas, principios evolutivos, enfermedades y microscopía. Algunas de las subdisciplinas de la botánica son la agronomía, la silvicultura, la horticultura y la paleobotánica. Con esta habilidad se pueden identificar las propiedades de una planta concreta (por ejemplo, si es venenosa, comestible o psicotrópica) y sus aplicaciones particulares.

Botánica en los años 20

En los años 20 los botánicos ya eran conscientes de la composición de la estructura biológica y de sus funciones a nivel celular y bioquímico. Estos avances estaban íntimamente ligados al conocimiento obtenido a través de otras ciencias como la física y la química. Durante esta época, los botánicos comenzaron a trazar las vías centrales del metabolismo vital.

Criptografía (01%): El estudio de códigos y lenguajes secretos desarrollados por una o varias personas con el fin de proteger los contenidos de una conversación o mensaje. Al tratarse de una rama especializada de las matemáticas, esta habilidad permite identificar, crear y/o descifrar un código. Los códigos suelen ser escritos, pero también pueden adoptar otras formas, tales como la de un mensaje escondido en una composición musical, arte gráfico o un cifrado informático (en ambientaciones contemporáneas). Descifrar un código puede ser un trabajo muy meticuloso, y a menudo requiere un extenso periodo de investigación y cálculos numéricos.

Historia de la Criptografía

La criptografía cuenta con una historia extensa, ya que siempre ha habido personas interesadas en mantener cierta información en secreto. Algunos usos notorios de la criptografía en esta época incluyen las claves empleadas en la conjura que llevó a la ejecución de Mata Hari, la bailarina exótica acusada de espionaje ejecutada por un pelotón de fusilamiento en Francia, tras haber espiado para Alemania durante la Primera Guerra Mundial. Puede que el suceso más significativo en los años anteriores a la década de los 20 haya sido el descifrado del Telegrama Zimmerman (un mensaje de la Cancillería Alemana enviado al embajador alemán en México), que jugó un papel fundamental en la entrada de Estados Unidos en la Primera Guerra Mundial.

Farmacología (01%): El estudio de compuestos químicos y su efecto en organismos vivos. Tradicionalmente esto ha involucrado la formulación, creación y administración de medicamentos (ya se trate de un médico-brujo que utiliza una combinación de hierbas o de un farmacéutico contemporáneo que trabaja en un laboratorio). La aplicación de esta habilidad garantiza la seguridad y efectividad del empleo de medicamentos farmacéuticos, incluyendo la síntesis de los ingredientes, la identificación de las toxinas y el conocimiento de los posibles efectos secundarios.

Física (01%): Proporciona una comprensión teórica de la presión, los materiales, el movimiento, el magnetismo, la electricidad, la óptica, la radioactividad y sus fenómenos relacionados, y cierta capacidad para construir artefactos experimentales para poner a prueba esas ideas. El grado de conocimiento depende de la época en la que se utilice. Los dispositivos prácticos, como los automóviles, no son competencia de los físicos; sin embargo, sí lo podrán ser determinados aparatos experimentales si se emplea la habilidad en combinación con Electrónica o Mecánica.

Física en los años 20

Albert Einstein recibe el premio Nobel de Física en 1921. En esa misma década, Neils Bohr, el físico danés, descubre las propiedades del átomo. En 1925 Werner Heisenberg, Max Born y Erwin Schrödinger formulan la teoría de la mecánica cuántica, que conduce a la teoría sobre la que se basa la ciencia atómica y nuclear, quizás el suceso científico más importante del siglo veinte.

Geología (01%): Se utiliza para determinar la edad aproximada de un estrato rocoso, reconocer tipos de fósiles, distinguir minerales y cristales, localizar prometedores

yacimientos petrolíferos o mineros, evaluar suelos, y anticipar erupciones volcánicas, sismos, avalanchas y otros fenómenos similares.

Geología en los años 20

La teoría de la deriva continental (la tectónica de placas) gana credibilidad en esta década conforme se acumulan evidencias en su favor. Un grupo de geólogos norteamericanos aventura la teoría de que las inundaciones periódicas en diversas partes del globo pueden ser el resultado de subidas y bajadas del nivel de los océanos que se deben a glaciaciones periódicas, en lugar de al asentamiento de los continentes, como se creía hasta la fecha. Las dos sociedades geológicas más conocidas del mundo son la *Sociedad Geológica de Londres* (1807) y la *Sociedad Geológica de Norteamérica* (1888), sita en Nueva York.

Ingeniería (01%): Aunque técnicamente no se considera una ciencia, se ha enmarcado aquí para mayor comodidad. La ciencia trata sobre la identificación de determinados fenómenos (a través de la observación y la documentación), mientras que la ingeniería toma esos hallazgos y los utiliza para producir aplicaciones prácticas, tales como máquinas, estructuras y materiales.

Matemáticas (10%): El estudio de los números y la lógica, incluyendo teorías matemáticas y aplicaciones teóricas y prácticas de diseño y desarrollo. Esta habilidad permite la identificación de geometrías no-euclidianas, la resolución de fórmulas enigmáticas, y la descifración de patrones o códigos complejos (para un estudio especializado de los códigos véase **Criptografía**).

Medicina forense (01%): El análisis e identificación de pruebas. Suele estar asociado a la investigación de la escena de un crimen (examen de huellas dactilares, ADN, pelo y fluidos corporales) y el trabajo de laboratorio destinados a determinar los hechos y proporcionar testimonio y pruebas fidedignas en disputas legales.

Un apunte sobre la medicina forense

En 1921, John Larson y Leonard Keeler diseñaron el polígrafo portátil; pero en 1924, una sentencia judicial consideró inadmisibles los resultados de las pruebas del polígrafo. También en 1924, Philip O. Gravelle desarrolló el microscopio comparativo con el fin de identificar las balas disparadas y los casquillos. Dicha técnica se empleó para examinar los casquillos de las ametralladoras Thompson utilizadas en la Masacre del día de San Valentín, que finalmente condujeron a la policía al registro de la casa de Al Capone, «Scarface», donde se hallaron dos de las armas homicidas.

Meteorología (01%): El estudio científico de la atmósfera, incluyendo sistemas y patrones meteorológicos y fenómenos atmosféricos. Utiliza esta habilidad para determinar patrones climáticos de gran escala y para anticipar fenómenos como la lluvia, la nieve y la niebla.

Química (01%): Estudia la composición de las sustancias, los efectos de la temperatura, la energía y la presión sobre ellas, así como la forma en que interaccionan entre ellas. Con Química se pueden crear o extraer compuestos químicos complejos, incluyendo explosivos sencillos, venenos, gases y ácidos, lo que requiere al menos un día de trabajo con el equipo y las sustancias adecuadas. El usuario también podrá analizar una sustancia desconocida si es que dispone del equipo y los agentes apropiados.

Química en los años 20

En los Años 20 la química se ha convertido en parte esencial de muchas ciencias, desde la medicina hasta la farmacología, pasando por la física y la biología. Se desarrollan sustancias sintéticas como la baquelita (el primer plástico), mientras la química ayuda a explicar el papel de las vitaminas y las hormonas. Se están desarrollando las medicinas sintéticas de reemplazo (como la novocaína en lugar de la cocaína), así como emulsiones más sensibles y rápidas para películas o aleaciones más resistentes. Actualmente, la Tabla Periódica consta de 92 elementos.

Zoología (01%): El estudio de la biología relacionada específicamente con el reino animal, incluyendo la estructura, evolución, clasificación, hábitos de comportamiento y distribución de los animales, tanto vivos como extintos. Utiliza esta habilidad para identificar una especie animal a partir de una interacción con el entorno (huellas, deposiciones, marcas, etc.), su comportamiento más probable y sus particularidades territoriales.

Ciencias ocultas (05%)

El usuario es capaz de reconocer las palabras, los conceptos, tradiciones populares y la parafernalia ocultista, así como identificar grimorios de magia y códigos de ocultismo. El ocultista está familiarizado con el saber secreto que se nos ha transmitido desde Egipto y Sumeria, desde el Medievo y el Renacimiento occidentales y, quizá, también desde Asia y África.

Asimilar determinados libros puede proporcionar puntos de Ciencias ocultas. Esta habilidad no se aplica a los hechizos, los libros y la magia de los Mitos de Cthulhu aunque, en ocasiones, los adoradores de los primigenios adoptan algunos de los conceptos relacionados con las Ciencias ocultas.

El Guardián deberá determinar si la magia ajena a los Mitos es real o fraudulenta en vuestras partidas.

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo al estudio de un lugar o un objeto; investigar más; consultar con otros expertos; purgarse y llevar a cabo una preparación personal extrema de cara a ejecutar un ritual.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: La información se recuerda con errores, y el ritual se lleva a cabo de forma incorrecta con consecuencias desastrosas (tal vez la casa quede calcinada hasta los cimientos); utilizas los ingredientes equivocados para preparar el círculo de protección y, en lugar de repeler a los espíritus, invocas de verdad algo malvado; tu investigación revela un vínculo con los Mitos desconocido hasta ahora y esa toma de conciencia hace añicos tu mente (pérdida de COR).

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, es probable que se manifieste como una obsesión de algún tipo: tal vez el investigador se tatúe símbolos ocultistas en las mejillas y las palmas de las manos, o sea incapaz de hacer nada sin consultar antes una bola de cristal para adivinar el futuro.

Ciencias ocultas en los años 20

En 1920 Aleister Crowley funda la Abadía de Thelema en Sicilia; será expulsado de ella en 1923, tras la muerte de uno de sus miembros. En 1925 Sir Arthur Conan Doyle es nombrado presidente honorario del Congreso Internacional de Espíritus. El mismo año, el Coronel Percy Fawcett desaparece en Brasil mientras buscaba pruebas de la existencia de la Atlántida. El místico Gurdjieff funda un instituto cerca de París con escasa divulgación.

Combatir (Especialidades) (varía %)

Combatir indica la pericia de un personaje en el combate cuerpo a cuerpo. Puedes invertir puntos de habilidad para adquirir cualquier especialidad. No es posible invertir puntos en la habilidad genérica «Combatir». Elige especialidades de combate que resulten adecuadas a la ocupación y la historia de tu investigador.

Aquellos que empiecen con una puntuación de Combatir (Pelea) 50% o más podrán elegir algún tipo de entrenamiento formal como parte de su trasfondo que justifique este valor. Existe una cantidad ingente de estilos de combate, cada uno con sus ventajas y desventajas. Las artes marciales son solo una forma de desarrollar la habilidad de Combatir de una persona. Decide cómo aprendió a luchar el personaje, si fue mediante un entrenamiento militar formal, clases de artes marciales, o aprendiendo por las malas a base de peleas callejeras. El término «pelea» puede parecer un poco vulgar para un artista marcial experimentado, por eso se podrá sustituir (por «kárate», por ejemplo) si un jugador así lo desea.

ESPECIALIDADES DE COMBATIR

Cable (15%): Un cabo de cualquier material que se utiliza para estrangular. La víctima deberá superar una Maniobra de combate para poder escapar o sufrirá 1D6 puntos de daño cada asalto.

Espada (20%): Cualquier tipo de hoja de más de 60 cm de largo.

Hacha (15%): Esta habilidad contempla el uso de hachas de leñador de gran tamaño. Una hachuela pequeña se puede utilizar con la habilidad de pelea básica. Si se lanza, utiliza la habilidad Lanzar.

Lanza (20%): Lanzas y jabalinas. Si se lanza, utiliza la habilidad Lanzar.

Látigo (05%): Látigos y boleadoras.

Mayal (10%): Nunchakus, manguales y otras armas medievales similares.

Motosierra (10%): La primera motosierra a gasolina producida en serie apareció en 1927; sin embargo, existen versiones más antiguas.

Pelea (25%): Incluye toda forma de combate sin armas o con armas básicas que cualquiera podría agarrar y hacer uso de ellas, tales como palos (hasta palos de críquet o bates de béisbol), cuchillos y armas improvisadas, como una botella o la pata de una silla. Para determinar el daño causado por un arma improvisada, el Guardián deberá consultar la tabla de armas y elegir algo parecido.

Las armas y sus correspondientes especialidades se enumeran en la **Tabla de armas** (consulta las páginas 252-257). Puede que las especialidades mencionadas no contemplen todas las armas, pero intenta ajustarlas a una de las categorías anteriores en la medida de lo posible. La motosierra ha sido incluida como arma ya que aparece en muchas películas, pero los jugadores deberán tener en cuenta que tiene el doble de posibilidades de obtener una pifia, y que existe el riesgo de que su propio investigador muera (o se ampute un miembro) si esto llega a suceder.

***Nota:** Al tratarse de una habilidad de combate, esta no puede ser forzada.*

Conducir automóvil (20%)

Cualquiera que posea esta habilidad es capaz de conducir un automóvil o un camión ligero, ejecutar las maniobras habituales y hacerse cargo de los problemas corrientes del vehículo. Si el investigador desea perder a un perseguidor o seguir a alguien, habrá que hacer una tirada.

Es posible que algunas culturas reemplacen esta habilidad por otra equivalente; los inuit podrían usar Conducir trineo de perros, o en una ambientación victoriana se podría utilizar Conducir carruaje.

Ejemplos de tiradas forzadas: Llevar al vehículo al límite; no decelerar, independientemente del riesgo.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Estrellarse; derrapar y detener el vehículo, sin posibilidad de continuar; ser perseguido por la policía.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, se le encontrará al volante de un vehículo aparcado haciendo ruidos de «brum-brum».

Conducir en los años 20

En EE. UU. los permisos de conducir son emitidos por cada estado. La mayoría requieren una edad mínima de 16 años, aunque existen excepciones, sobre todo en lo que respecta al uso de vehículos de granja por menores de edad en labores agrícolas. Para obtener el permiso hay que superar una breve prueba escrita seguida de un examen práctico en carretera en presencia de un oficial de policía. Una vez se han aprobado ambos exámenes y se ha pagado la tarifa establecida, se obtiene una licencia que, por lo general, tiene uno o dos años de vigencia antes de que deba renovarse. Los permisos de conducir son válidos en otros estados, pero pueden ser revocados por un juez si el conductor es multado repetidamente por conducción peligrosa.

En Gran Bretaña, la Ley de vehículos a motor de 1903 introdujo el permiso de conducir, así como los números de registro para los vehículos y una limitación de velocidad de 30 km/h. La Ley de carreteras de 1920 exigió a los ayuntamientos que registraran a todos los vehículos en el momento de expedir el permiso. Sin embargo, los exámenes de conducir no fueron necesarios ni obligatorios hasta 1935.

Conducir maquinaria (01%)

Esta habilidad es necesaria para conducir y operar un tanque, un buldócer, una excavadora o cualquier otra máquina de construcción a gran escala. Dependiendo del tipo de maquinaria, el Guardián podrá elevar el nivel de dificultad si el personaje no está familiarizado con los problemas a los que se enfrenta; por ejemplo, alguien habituado a manejar un buldócer tardará en manejar con soltura las turbinas de vapor de la sala de máquinas de un barco.

Ejemplos de tiradas forzadas: Seguir el manual de instrucciones paso a paso; tomarse un tiempo para practicar; buscar un profesor.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Estás conduciendo un buldócer, pero te confías, pierdes el control, viras hacia una pared de ladrillos y te estrellas con ella (la pared se derrumba sobre ti, o incluso algo peor).

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, creerá que le han encomendado la tarea de desenterrar o construir un templo a los Antiguos.

Conocimiento (01%) (Especialidades) [Infrecuente]

Esta habilidad representa la comprensión experta de un personaje sobre una materia que se sale de los límites normales del conocimiento humano. Las especialidades de Conocimiento deberán ser específicas y poco frecuentes, como:

- ☉ Conocimiento de los sueños.
- ☉ Conocimiento del *Necronomicón* (por ejemplo, su historia).
- ☉ Conocimiento OVNI.
- ☉ Conocimiento de los vampiros.
- ☉ Conocimiento de los licántropos.
- ☉ Conocimiento de Yaddith.

Cuando el Guardián desee poner a prueba los conocimientos de un investigador acerca de algo que se enmarque dentro de alguno de estos campos de Conocimiento, pero el investigador carezca de la especialización de Conocimiento apropiada, el Guardián podrá permitir el empleo de otra habilidad (más general) con un nivel de dificultad más elevado.

Por ejemplo: Si el Guardián estuviera poniendo a prueba el conocimiento de un investigador actual acerca de las abducciones alienígenas de los años 80, podrá solicitar superar una tirada normal de Conocimiento OVNI o una tirada difícil de Historia.

Las habilidades de Conocimiento también se utilizan como un método rápido para mostrar al Guardián el conocimiento del que dispone un PNJ. En esencia, el conocimiento se representa mediante la característica EDU y determinadas habilidades, como Historia o Mitos de Cthulhu. El Guardián deberá decidir cuándo incorporar al juego la habilidad de Conocimiento; normalmente solo cuando un área especializada de conocimiento sea fundamental en la campaña que se está jugando.

Contabilidad (05%)

Permite comprender los procedimientos contables, y sirve también para revelar la situación financiera de una persona o un negocio. Al inspeccionar los libros, se puede detectar si hay empleados a los que se está estafando, fondos desviados o pagos de sobornos y chantajes, y si la situación financiera es mejor o peor de lo que se afirma. Al consultar viejos libros de cuentas, también es posible averiguar cómo se ha ganado y perdido el dinero en el pasado (grano, comercio de esclavos, tráfico de *whisky*, etc.) y cuánto se pagó o a quién se hicieron los pagos.

Ejemplos de tiradas forzadas: Tomarse más tiempo para revisar documentos; visitar bancos u otros negocios para verificar los hallazgos; volver a comprobar los datos y operaciones matemáticas.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Una discusión entre los investigadores y otro grupo alerta a alguna facción enemiga acerca de sus intenciones; una parte fundamental de las cuentas se pierde o queda destruida (tal vez, en su agotamiento, los investigadores derraman café sobre ellos).

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, puede que se le descubra devorando parte de las cuentas.

Crédito (00%)

Representa la prosperidad del investigador o la confianza que parece tener en su situación financiera. El dinero abre muchas puertas; el uso de esta habilidad será adecuado cuando el investigador intente aprovechar su situación financiera para conseguir un objetivo. Se puede utilizar Crédito en lugar de APA para causar una primera impresión (*es decir*, la gente adinerada suele vestirse con ropa cara).

El Crédito no es tanto una habilidad como un baremo de riqueza financiera, y nunca se le deberá poner una marca como se hace con otras habilidades. Una buena puntuación de Crédito será un recurso muy útil durante el juego, y habrá que adquirirlo a cambio de puntos durante la creación del investigador. Cada ocupación tiene un margen inicial de Crédito, y se deberán invertir puntos de habilidad para adquirir una puntuación que se encuentre dentro de ese margen.

La llamada de Cthulhu no es un juego en el que haga falta llevar una contabilidad detallada del dinero; sin embargo, resulta útil conocer los límites del alcance financiero de un investigador. Por ejemplo, ¿puede el investigador permitirse contratar a un equipo de arqueólogos y trabajadores para excavar una tumba egipcia? La puntuación de Crédito de un investigador puede cambiar a lo largo del tiempo. Los investigadores de los Mitos de Cthulhu tienen cierta tendencia a la locura, y esto podrá causar la pérdida de su empleo y, por lo tanto, reducir su puntuación de Crédito.

Ejemplos de tiradas forzadas: Pones tu casa y/u otros bienes como aval para conseguir dinero de un prestamista; intentas presionar al director del banco para que te conceda un préstamo.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: El prestamista se pone desagradable y te envía a sus muchos para que te den una lección; el director de la sucursal llama a la policía; te prestan el dinero, pero esto no hace más que agravar tu situación, ya que forma parte del ardid de un mafioso que planea comprar tu deuda y pedirte un favor más adelante.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, perderá su fe en el capitalismo y empezará a repartir su dinero entre los transeúntes.

~ Nivel de vida ~

CRÉDITO 0: INDIGENTE

Se considera indigentes a aquellas personas que están por debajo del nivel de pobreza.

Alojamiento: Una persona así estará viviendo en la calle.

Transporte: Caminando, haciendo dedo o de polizón en un tren o un barco.

CRÉDITO 1-9: POBRE

Solo pueden permitirse la mínima expresión de un tejado sobre sus cabezas y al menos una exigua comida al día.

Alojamiento: Limitado a viviendas de alquiler baratas u hoteles de mala muerte.

Transporte: Transporte público del tipo más económico. Cualquier medio de transporte en propiedad será barato y poco fiable.

CRÉDITO 10-49: CLASE MEDIA

Un nivel de vida razonable, tres comidas al día y un capricho de vez en cuando.

Alojamiento: Una casa o apartamento corrientes, ya sea alquilado o en propiedad. Se espera que se pueda alojar en hoteles de un precio moderado.

Transporte: Puede utilizar los medios de transporte normales, pero no viajar en primera clase. En la época actual, es probable que esta persona tenga un coche fiable.

CRÉDITO 50-89: ADINERADO

Este nivel de riqueza permite vivir rodeado de lujo y comodidades.

Alojamiento: Una residencia considerable, tal vez con algo de servicio doméstico (mayordomo, ama de llaves, limpiadora, jardinero, etc.). Puede que una segunda residencia en el campo o el extranjero. Estancia en hoteles caros.

Transporte: Primera clase. Esta persona será propietaria de un coche caro o su equivalente.

CRÉDITO 90+: RICO

Este nivel de riqueza permite vivir rodeado de un gran lujo y comodidades.

Alojamiento: Una residencia o hacienda lujosa, con abundante servicio doméstico (mayordomo, ama de llaves, limpiadora, jardinero, etc.). Otras residencias en el campo o el extranjero. Alojamiento en los hoteles más lujosos.

Transporte: Primera clase. En la época actual, esta persona sería propietaria de gran cantidad de coches de lujo.

No será necesario llevar una contabilidad para el alojamiento, la comida o los gastos de viaje imponderables siempre y cuando el gasto de un investigador se encuentre dentro de los límites de su nivel de vida. Consulta la **Tabla II: Dinero y propiedades** si el investigador desea hacer compras más importantes.

CRÉDITO 99: INMENSAMENTE RICO

Igual que rico, pero el dinero no es una preocupación. Las personas enmarcadas en esta categoría se encuentran entre los más ricos del mundo.

Demolición (01%) [Infrecuente]

Aquellos versados en esta habilidad están familiarizados con la práctica segura de demoliciones, incluyendo la colocación y desactivación de cargas explosivas. Las minas y otros artefactos similares están diseñados para que su colocación sea sencilla (no requieren una tirada) y sean más difíciles de mover o desactivar.

Esta habilidad también abarca las demoliciones militares (minas anti-persona, explosivos plásticos, etc.).

Con el tiempo y recursos suficientes, aquellos versados en esta habilidad podrán plantar cargas para demoler un edificio, despejar un túnel bloqueado y reutilizar artefactos explosivos (para fabricar cargas de bajo rendimiento, trampas explosivas, etcétera).

Ejemplos de tiradas forzadas: Aprovechar hasta el último segundo para desactivar una bomba; comprobar de nuevo todos los circuitos/conexiones a mano.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada:

Si se está retirando o desactivando un artefacto explosivo, las consecuencias de fallar una tirada forzada son evidentes: ¡estalla! Si se utiliza la habilidad de Demolición para colocar cargas, las consecuencias de fallar una tirada forzada podrán ser que la carga no detone en el momento adecuado (o que no detone en absoluto), o que la detonación no consiga el efecto deseado (que sea más o menos potente).

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, diseñará un método absolutamente extravagante para colocar el explosivo, como atárselo a un gato o a sí mismo.

Derecho (05%)

Representa la probabilidad existente de conocer una determinada ley, precedente judicial, maniobra legal o procedimiento jurídico. La práctica de la abogacía como ocupación puede reportar grandes beneficios económicos y políticos,

pero requiere una intensa dedicación durante muchos años. Disponer de un Crédito elevado es relevante para esto. En los EE. UU., la práctica de la abogacía debe ser autorizada por el Colegio de Abogados del estado correspondiente.

Cuando se utiliza esta habilidad en un país extranjero, el nivel de dificultad puede aumentar, a no ser que el personaje haya dedicado varios meses al estudio del sistema legal de ese país en concreto.

Ejemplos de tiradas forzadas: Tomarte un tiempo para reconsiderar tu alegato; explicar con sumo detalle los matices del caso o la situación; dedicar un tiempo significativo a la investigación documental; interpretar el contenido textual de una ley para reforzar tu alegato.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Malinterpretar una ley o salirte del procedimiento jurídico establecido hace que infrinjas la ley y atraigas la atención de la policía; malgastar un tiempo y dinero preciosos en investigación y tasas legales; se te acusa de desacato al tribunal y te retienen en una celda durante un mínimo de 24 horas.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, creará que a partir de ahora está por encima de la ley.

Descubrir (25%)

Esta habilidad permite al que la utiliza encontrar una puerta o un compartimento secretos, detectar a un intruso escondido, dar con una pista apenas visible, reconocer un automóvil que se ha vuelto a pintar, descubrir a un grupo preparado para una emboscada, fijarse en un bolsillo abultado o cualquier cosa similar. Se trata de una habilidad importante en el arsenal del investigador.

Cuando se busque a un personaje que se esté ocultando, se utilizará la habilidad de Sigilo del oponente para establecer la dificultad de la tirada.

Si un personaje tiene solo una oportunidad fugaz de percibir algo, tal vez pasando rápidamente de largo, el Guardián podrá aumentar el nivel de dificultad. Si el personaje está llevando a cabo una búsqueda minuciosa, el Guardián podrá recompensarle con un éxito automático. También se podrá adaptar el nivel de dificultad para que refleje el ambiente, haciendo que resulte más difícil encontrar algo en una habitación revuelta.

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo a observar la zona; poner el lugar patas arriba; desmontar los muebles y romper las figuritas de porcelana.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Sin darte cuenta, se te cae algo de tu propiedad durante el registro, lo que dejará claro que has estado en el lugar (el investigador no se dará cuenta de ello en este momento); no logras ver la huella de la zarpa en el barro y eres sorprendido cuando la bestia de ojos rojos salta sobre ti desde los árboles; mientras te esforzabas por conseguir una pista, no te diste cuenta de que los sectarios llegaban a la casa.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, estará convencido de que ahí hay algo y que lo encontrará bajo el papel pintado, escondido tras el enlucido o debajo de las tablas del suelo.

Disfrazarse (05%)

Se utiliza cada vez que quieres parecer otra persona. El usuario efectúa un cambio en su actitud, su indumentaria y/o su voz para parecerse a otra persona o tipo de persona. El maquillaje teatral puede servir de ayuda, así como una identificación falsa.

Nótese que pasar por una persona determinada en un encuentro cara a cara con alguien que conozca a la persona que estás imitando está más allá de los límites de esta habilidad, y probablemente requiera de una tirada combinada con una dificultad mayor (con Charlatanería, Encanto o Persuasión).

Ejemplos de tiradas forzadas: Llevar a cabo una preparación completa y absorbente (convertirse en el personaje); robar objetos personales y utilizarlos en el disfraz; hacer aspavientos para confundir al objetivo; fingir un ataque o enfermedad para desorientar al observador.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Ser arrestado; provocar una ofensa que desemboque en la violencia o en que se presenten cargos criminales; descubrir que la persona que se está imitando está siendo perseguida por una banda criminal que busca venganza.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, el investigador dejará de reconocer su cara en el espejo, incluso cuando se quite el disfraz.

Electricidad (10%)

Permite al investigador reparar y modificar equipos eléctricos, como el alternador de un coche, un motor eléctrico, una caja de fusibles o una alarma anti-robo. En la época actual, esta habilidad tiene poco que ver con la Electrónica. Es posible que se necesiten piezas o herramientas especiales para reparar un aparato eléctrico. En los años 20, es posible que determinadas tareas requieran una combinación de esta habilidad y Mecánica.

También se puede utilizar Electricidad conjuntamente con explosivos modernos, como cápsulas fulminantes, explosivo plástico C-4 o minas. Estas armas están diseñadas para que sean fáciles de utilizar; solo una pifia podrá causar un percance (recuerda que se puede forzar la tirada). Desactivar explosivos es algo más complicado, ya que pueden contar con dispositivos de seguridad; a la hora de desactivar explosivos aumenta el nivel de dificultad (véase la habilidad **Demolición**).

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo a reparar o reconfigurar el equipo; tomar un atajo arriesgado.

Electricidad en los años 20

La mayoría de las reparaciones que se llevan a cabo a principios de la década requieren solo ciertos conocimientos sobre motores y generadores, sistemas de alumbrado y calefacción, y sobre los circuitos comparativamente sencillos de los automóviles y alarmas antirrobo. Lógicamente, este tipo de tareas también se pueden llevar a cabo utilizando la habilidad Mecánica, y se sugiere que sea esta habilidad la que se utilice tanto para reparaciones mecánicas como para reparaciones eléctricas sencillas. Sin embargo, a finales de la década la industria radiofónica está en auge y la televisión está ya en su infancia. Para reparar cualquiera de estos aparatos hay que utilizar la habilidad Electricidad. Abundan las escuelas y los cursos por correspondencia que ofrecen enseñar estas nuevas «habilidades esenciales». Existen incluso cursos sobre televisión. Las revistas *Popular Science* y *Modern Electronics* (esta última fundada en 1908) son publicaciones mensuales dedicadas a los nuevos avances en tecnología.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Sufrir daño de una descarga eléctrica; hacer explotar los fusibles y sumir el edificio en la oscuridad; destrozar aquello que estás intentando arreglar dejándolo totalmente inservible.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, intentará acumular la energía eléctrica de los seres vivos en el aparato.

Electrónica (01%) [Actual]

Para reparar y solucionar problemas de aparatos electrónicos. Permite fabricar artefactos electrónicos sencillos. Esta es una habilidad para la época actual; utiliza Física y Electricidad para los sistemas electrónicos de los años 20.

A diferencia de la habilidad Electricidad, no es normal que se puedan reutilizar las piezas necesarias para el trabajo electrónico: han sido concebidas para un trabajo de gran precisión. Normalmente, sin el microchip o el circuito adecuados, el usuario no podrá hacer nada, a no ser que sea capaz de dar con algún tipo de solución alternativa.

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo a construir o reparar un dispositivo; documentarse acerca de nuevas metodologías u otras alternativas.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Quemar circuitos u otras piezas delicadas; sufrir daño por una descarga eléctrica; crear un aparato que hace otra cosa distinta a aquella para la que fue diseñado.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, se volverá paranoico, convencido de que cada objeto con el que se encuentra contiene micrófonos ocultos: el teléfono, el televisor, la nevera...

Encanto (15%)

El Encanto adopta muchas formas, como la atracción física, la seducción, la adulación o la simple amabilidad. Se puede utilizar Encanto para hacer que alguien actúe de una forma determinada, siempre que no sea totalmente contraria al comportamiento habitual de esa persona.

Las habilidades opuestas a Encanto son Encanto o Psicología. Se puede utilizar Encanto para negociar o regatear el precio de un bien o servicio. En caso de tener éxito, se convence al vendedor y es probable que reduzca un poco el precio.

Ejemplos de tiradas forzadas: Adular abierta y afectuosamente al objetivo; ofrecer un regalo caro; alimentar la confianza compartiendo un secreto.

Recuerda que se trata de ser encantador. Si el investigador empieza a abordar al objetivo de forma distinta, el Guardián podrá solicitar que se utilice otra habilidad. Si se recurre a amenazas, se tratará de Intimidar y, si se produce un debate prolongado, se convertirá en Persuasión. Cambiar de una a otra para obtener una segunda tirada se considera una Tirada forzada.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: El objetivo se ofende y no querrá saber nada más de ti; el objetivo está asociado de alguna forma con tus enemigos y, aunque te esté siguiendo el juego, también estará informando acerca de ti; una tercera persona interviene para impedir que sigas intentando ligarte a su chica.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, quedará total y absolutamente enamorado de su objetivo y actuará como si este hubiera utilizado el hechizo Dominar con éxito (véase el manual de *La llamada de Cthulhu*) sobre él.

Equitación (05%)

Esta habilidad se utiliza para montar caballos, mulas y burros ensillados, y proporciona conocimientos básicos acerca de los cuidados del animal de monta, su equipación, y su manejo al galope o sobre terreno difícil. Si una montura se alza o encabrita de repente, la probabilidad del jinete de permanecer montado equivale a su puntuación en Equitación. Montar a lo amazona aumenta en uno el nivel de dificultad. También se puede montar un animal con el que no se esté familiarizando (como un camello), pero el nivel de dificultad será mayor.

Si un investigador se cae de una montura, ya sea porque el animal haya tropezado, desfallecido o muerto (o porque se falle una tirada forzada de Equitación), sufrirá un mínimo de 1D6 puntos de daño a causa del accidente, aunque una tirada con éxito de Saltar negará este daño.

Ejemplos de tiradas forzadas: Azotar o presionar a la montura de forma agresiva, tal vez obligando al caballo a saltar sobre una quebrada o una acequia; arriesgarse a mantenerse sobre la montura en lugar de bajarse y apartarse cuando aparezca un peligro.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: El jinete sale despedido de la montura y sufre daño a causa de la caída; la montura sufre daño; el pie del jinete se enreda en las bridas de la montura y acaba siendo arrastrado durante unos metros.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, se obsesionará con el animal.

Escuchar (20%)

Mide la capacidad del investigador para interpretar y comprender los sonidos, incluyendo conversaciones oídas de pasada, murmullos tras una puerta o palabras susurradas en una cafetería. El guardián puede utilizarla para determinar el curso de un encuentro inminente: ¿acaso el ruido de aquella rama al romperse despertó a tu investigador? Por extensión, una puntuación elevada en Escuchar puede indicar que el personaje suele estar alerta.

Ejemplos de tiradas forzadas: Quedarse inmóvil y escuchar; acercarse más a la presunta fuente (*por ejemplo*, pegar la oreja a la puerta o la vía del tren); pedir a todo el mundo que permanezca en silencio (haciendo ruido para hacerlo) y luego escuchar.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: La «cosa» os ha cogido desprevenidos (os sorprende); no has oído bien la conversación y se te mezclan los datos; te sorprenden intentando escuchar y te metes en un aprieto muy embarazoso.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, se volverá muy sensible a todos los sonidos y será incapaz de desenvolverse sin unos tapones para los oídos o algo parecido.

Esquivar (DES/2%)

Permite que el investigador evite golpes, proyectiles y cosas así de forma instintiva. Un personaje puede intentar utilizar la habilidad cualquier número de veces durante un asalto de combate (pero solo una vez contra un ataque determinado). Esquivar puede mejorar mediante la experiencia, como cualquier otra habilidad. Un personaje puede intentar esquivar cualquier ataque que pueda ver. Es imposible esquivar balas, ya que su trayectoria es invisible; lo más que podrá hacer un personaje es intentar llevar a cabo una acción evasiva que le haga más difícil de alcanzar (véase «a cubierto» en el manual de *La llamada de Cthulhu*).

Nota: Al tratarse de una habilidad de combate, esta no puede ser forzada.

Charlatanería, Encanto, Intimidar y Persuasión: desambiguación

Los valores relativos en estas habilidades sirven para definir a un personaje y la forma en que interactúa con otras personas.

El jugador no es quien decide cuál de estas cuatro habilidades se utiliza en una situación determinada. En lugar de eso, el jugador deberá describir qué es lo que hace y dice su investigador, y entonces será el Guardián el que decida cuál de las cuatro habilidades es la más apropiada.

- ⑨ Si el investigador amenaza con recurrir a la violencia o actúa de forma agresiva, la habilidad será **Intimidar**.
- ⑨ Si el investigador intenta entablar amistad o seducir, la habilidad será **Encanto**.
- ⑨ Si el investigador está utilizando argumentos racionales y discute durante un tiempo prolongado, la habilidad será **Persuasión**.
- ⑨ Si el investigador está actuando de forma apresurada con el fin de embaucar, estafar o engañar, la habilidad será **Charlatanería**.

CUANDO SE UTILIZAN SOBRE PERSONAJES JUGADORES

Cada jugador tiene (normalmente) un solo personaje a través del cual interviene en el juego; por lo tanto no sería justo permitir que un jugador dictara las acciones del investigador de otro. Sin embargo, si un jugador desea forzar al investigador de otro jugador para que haga su voluntad, podrá utilizar la violencia (reglas de combate) o las habilidades sociales de su investigador. En el primer caso podrá infligir daño y la muerte en última instancia; el segundo caso es más sutil.

Cuando una de estas cuatro habilidades se utilice con éxito contra un investigador (ya sea por un PNJ o por otro investigador), el jugador no estará obligado a cumplir los deseos de la otra parte. Si el jugador se niega a actuar conforme a los deseos del personaje que le ha manipulado, este último le podrá imponer un dado de penalización en una tirada que haga el jugador del investigador coaccionado (a elección del manipulador). No es necesario aplicar este dado de penalización a la siguiente tirada inmediata, pero no durará eternamente. Un personaje solo puede guardar un dado de penalización contra otro en un momento dado.

Hipnosis (01%) [Infrecuente]

El usuario es capaz de someter a un objetivo voluntario a un estado de trance en el que experimentará un aumento de su sugestionabilidad, relajación y tal vez sea capaz de evocar recuerdos olvidados. El Guardián deberá establecer los límites de la hipnosis en sus partidas; tal vez solo se pueda hipnotizar a sujetos voluntarios, o tal vez permita que se pueda utilizar sobre objetivos reticentes de forma más agresiva. Si se emplea de esta manera, se tirará como habilidad enfrentada (oponiéndose al POD o la Psicología del objetivo).

Esta habilidad se puede utilizar como hipnoterapia en aquellos que sufren un trauma mental, reduciendo los efectos de una fobia o una manía en un paciente (un uso con éxito significa que el paciente supera la fobia o la manía en una ocasión). Nótese que se necesitará una serie de sesiones exitosas de hipnoterapia para curar totalmente la fobia de una persona (un mínimo de 1D6 sesiones, a discreción del Guardián).

Ejemplos de tiradas forzadas: Aumentar tu influencia en el objetivo consiguiendo toda su atención; abrumar los sentidos del objetivo con objetos o luces desconcertantes; utilizar drogas para que el objetivo sea más susceptible a la sugestión.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Aflora algún recuerdo o trauma del pasado, causando una pérdida de 1D6 Puntos de Cordura; el objetivo queda sumido en un trance, lo que hará que más adelante se arroje bajo un autobús; la mente del objetivo (o la del investigador) se vacía temporalmente, lo que permite que lo posea una entidad malvada.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, su mente retrocederá hasta un estado infantil hasta que se le administre tratamiento.

Historia (05%)

Permite a un investigador recordar datos significativos acerca de un país, una ciudad, una región o una persona, según corresponda. Una tirada con éxito puede servir para identificar herramientas, técnicas o ideas comunes para nuestros antepasados, pero de las que se sabe poco hoy en día.

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo al estudio; investigar más; consultar con otros expertos; contratar asistentes para que lleven a cabo una investigación exhaustiva, durante meses, y con un coste enorme.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Las consultas alertan a tus adversarios, que cobran conciencia de tus pretensiones; tus datos son erróneos y te ponen en peligro; se desperdicia mucho tiempo y dinero en una investigación infructuosa.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, quedará convencido de que de algún modo se ha producido un desplazamiento temporal, o tal vez empezará a creer que están viviendo en otro periodo histórico, vistiendo y hablando de una forma arcaica.

Informática (05%) [Actual]

Esta habilidad permite al investigador programar en varios lenguajes de computación; recuperar y analizar datos ocultos; entrar en un sistema protegido; explorar una red compleja; o detectar y frustrar intromisiones, puertas traseras y virus. Manipular un ordenador de alguna forma especial podrá requerir una tirada.

Internet pone una cantidad inmensa de información al alcance de un investigador. El uso de internet para encontrar datos muy específicos y/o recónditos puede requerir una tirada combinada de Buscar libros e Informática.

No es necesario utilizar esta habilidad cuando se usa un ordenador para navegar por internet, consultar correo electrónico o ejecutar programas comerciales.

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo al desarrollo de un programa; utilizar el código de otra persona para ganar tiempo; utilizar programas experimentales (*por ejemplo*, un virus) para explotar los fallos de un sistema.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Borrar accidentalmente los archivos que se estaban buscando, o incluso corromper todo el sistema; dejar pruebas o alertar a otros mediante tus actos; infestar tu propio ordenador/red con un virus.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, quedará perdido en el ciberespacio y será necesario intervenir físicamente para conseguir que la persona deje de utilizar el ordenador o aparte los ojos de la pantalla.

Intimidar (15%)

La intimidación puede adoptar muchas formas, incluyendo la fuerza física, la manipulación psicológica y las amenazas. Se utiliza para asustar o imponerse a una persona para que actúe de una forma determinada. Intimidar se opone a Intimidar o Psicología.

Apoyar el intento de intimidación con un arma u otro tipo de amenaza o incentivo poderoso podrá reducir el nivel de dificultad. Cuando se fuerza una tirada de Intimidar, una posible consecuencia de un fracaso es ejecutar la amenaza, tal vez llegando aún más lejos de lo que se pretendía.

Se puede utilizar Intimidar para negociar o regatear a la baja el precio de un bien o servicio. En caso de éxito, el vendedor reducirá el precio o entregará el objeto a cambio de nada pero, dependiendo de la situación, es posible que más tarde informe de este incidente a la policía o a miembros de una banda del crimen organizado local.

Ejemplos de tiradas forzadas: Hacer daño al objetivo o a algo o alguien que sea importante para él. Recuerda que se trata de Intimidar; si el investigador empieza a abordar al objetivo de forma distinta, el Guardián podrá solicitar que se utilice otra habilidad. Si se retiran las amenazas y el investigador intenta entonces hacerse amigo del objetivo, se podrá

considerar Encanto; o si se acaba produciendo una larga y nada amenazadora discusión, se podrá considerar Persuasión. Cambiar de una a otra para obtener una segunda tirada se considera una Tirada forzada.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada:

Apretar accidentalmente el gatillo del arma mientras la agitas ante la cara del objetivo; la mente del objetivo se rompe, por lo que empezará a balbucear de forma violenta o incoherente, tras lo cual no se podrá obtener nada más; el objetivo se limita a reírse en tu cara, y no se vendrá abajo hagas lo que hagas; el objetivo encuentra la forma de volver las tornas e intimida al intimidador.

Es importante tener en cuenta que forzar una tirada de Intimidar significa llevar las cosas al límite. Esto puede suponer días de interrogatorio o un ultimátum apuntando un arma a su cabeza. En cualquier caso, una tirada forzada conseguirá la información requerida o llevará la situación a algún tipo de conclusión.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, temerá profundamente al objetivo y hará todo lo que le ordene.

Juego de manos (10%)

Permite ocultar, escamotear o enmascarar un objeto u objetos, tal vez valiéndose de unos desperdicios, la ropa u otros utensilios de ilusionismo, quizá un panel secreto o un doble fondo. Un objeto grande, sea del tipo que sea, será más difícil de ocultar. Juego de manos incluye el hurto, esconderse una carta en la palma de la mano y el empleo clandestino de un teléfono móvil.

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo a estudiar al objetivo y sus costumbres; tocar físicamente al objetivo o chocarse con él; hacer un complejo arreglo en el forro de la chaqueta para esconder en él una carta o unos dados cargados; contar con alguien que cause una distracción.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada:

Sientes la mano de un policía sobre tu hombro; a pesar de que nadie puede probar que hurtaste un diamante de valor incalculable, alguien sospecha de ti y comienzas a notar que durante la última semana te ha seguido una misteriosa y sombría figura; te han pillado con las manos en la masa, ¡y al mafioso no le gustan los ladrones! Te sacan fuera y te dan una paliza con un par de bates de béisbol.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, actuará como un cleptómano.

Lanzar (20%)

Lanzar se usa para golpear un blanco con un objeto o con la parte apropiada de este (como la hoja de un cuchillo o un destral). Un objeto que quepa en la mano y esté lo suficientemente equilibrado se puede arrojar hasta una distancia igual a la FUE del lanzador en metros.

Si se falla la tirada de Lanzar, el objeto aterrizará a una distancia al azar del blanco. El Guardián deberá comparar lo cerca que está el resultado obtenido del número más alto necesario para tener éxito, y determinar de forma proporcional los metros de desviación entre el objeto y el blanco.

La habilidad de Lanzar se utiliza durante el combate cuando se arrojan cuchillos, piedras, lanzas, granadas o bumeranes.

Una vez se ha lanzado un objeto, este abandonará las manos del investigador literalmente y, por lo tanto, no habrá nada que pueda hacer para justificar la tirada forzada. Si hay varios proyectiles disponibles, no habrá un riesgo asociado al fracaso, y será cuestión de tiempo que el investigador consiga tener éxito, no hagas tiradas. Si hay varios proyectiles disponibles y existe riesgo asociado al fracaso, entonces el Guardián podrá solicitar una tirada forzada.

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo a evaluar la distancia o esperar a unas condiciones más favorables; dedicar cada ápice de tu fuerza al lanzamiento y proyectar tu cuerpo acompañando al objeto; lanzar muchos objetos en una rápida sucesión esperando que uno de ellos acierte al objetivo; tomar una carrerilla formidable y arriesgarte a que la inercia te haga caer por el barranco.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada:

Envías el objeto volando hasta tu compañero mientras tú trastabillas y te caes, golpeándote contra unas piedras afiladas; lanzas con demasiada fuerza y el objeto vuela por encima del muro de la iglesia hasta el cementerio; el cartucho de dinamita se te escurre de la mano, lo buscas en vano sin conseguir ver que está dentro de tu capucha, y solo entonces captas el olor de la mecha quemada.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, se negará a soltar el objeto que pretendía lanzar.

Lanzar en los años 20

El récord del mundo de la época de lanzamiento de disco es de 47,14 m, mientras que el de lanzamiento de jabalina es de 66,82 m. Para aquellos a los que les guste lanzar piedras pesadas, el récord del lanzamiento de peso (6,4 kg) es de 15,60 m.

Lectura de labios (01%) [Infrecuente]

Esta habilidad permite a un investigador inquisitivo captar el contenido de una conversación sin necesidad de escuchar a los interlocutores. Se requiere tener línea de visión, y si solo se pueden ver los labios de uno de los interlocutores (tal vez el otro esté de espaldas al lector de labios) solo se podrá descifrar la mitad de la conversación.

También se puede utilizar Lectura de labios para comunicarse en silencio con otra persona (si ambos dominan esta habilidad), y les permitirá comunicar intenciones y frases relativamente complejas.

Ejemplos de tiradas forzadas: Situarte en una ubicación expuesta y mirar sin disimulo al objetivo(s); filmar al objetivo (y por lo tanto ser visto filmando al objetivo).

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: El objetivo se da cuenta de que le estás observando atentamente, se siente ofendido y se enfrenta a ti; el borracho que hay al otro lado del bar se enfurece al pensar que le estás mirando a él y te pega un puñetazo; estás tan concentrado en el objetivo que no te das cuenta de lo que sucede a tu alrededor (alguien te roba el maletín o te golpeas con una farola).

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, hay un margen muy amplio para imaginar todo tipo de cosas extrañas y grotescas que se están diciendo en esa conversación.

Lengua (propia) (EDU%)

Cuando se elige esta habilidad, se debe especificar el idioma y anotarlo junto a la habilidad. La mayoría de las personas usan una sola lengua durante la infancia y la adolescencia. La puntuación en la Lengua propia escogida por el jugador comienza, automáticamente, a un porcentaje igual a la característica EDU; por lo tanto, el investigador entiende, habla, lee y escribe con un porcentaje igual a ese valor o más (si es que asignan más puntos de habilidad durante la creación del investigador).

Ejemplos de tiradas forzadas: Véase **Otras lenguas**, más adelante.

Mecánica (10%)

Permite al investigador reparar una máquina estropeada o crear una nueva. Esta habilidad también permite llevar a cabo trabajos sencillos de carpintería o fontanería, así como fabricar y reparar algunos objetos (como un sistema de poleas o una máquina de vapor). Puede que se requieran componentes y herramientas especiales. Esta habilidad se puede utilizar para abrir la cerradura corriente de una casa, pero no para una más compleja (para cerraduras más complejas véase la habilidad **Cerrajería**). Mecánica es una habilidad complementaria de Electricidad, y puede que se necesiten ambas para poder arreglar aparatos complejos como un coche o un avión.

Ejemplos de tiradas forzadas: Desmontar totalmente el aparato; dedicar más tiempo; arriesgarse a usar una fuerza excesiva para poner el aparato en marcha a base de golpes (*por ejemplo*, golpearlo hasta que funcione).

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Causas daños irreparables al aparato; te haces daño mientras trabajas en el aparato (tal vez un corte en una mano, etc.);

te obsesionas con el aparato y acabas trabajando en él todo el día y toda la noche.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, llenará un cuaderno del grosor de una guía telefónica con diseños garabateados, lo que culminará en la creación de un dispositivo extravagante a partir de materia orgánica y electrodomésticos.

Mecánica en los años 20

En esta época hay muchas ofertas de empleo para mecánicos, desde trabajar con automóviles hasta reparar aparatos domésticos o industriales. Los cursos por correspondencia, muy baratos, y las revistas como *Popular Mechanics* permiten al mecánico estar al día de nuevos avances. En los años 20 a menudo se pueden llevar a cabo las reparaciones eléctricas básicas utilizando la habilidad Mecánica (véase **Electricidad**).

Medicina (01%)

El usuario es capaz de diagnosticar y tratar accidentes, lesiones, enfermedades, envenenamientos, etc., además de dar recomendaciones de salud pública. Si en una época no se dispone de un buen tratamiento para una enfermedad, cualquier medida resultará limitada, incierta o no concluyente. La habilidad de Medicina proporciona el conocimiento de un amplio abanico de fármacos y drogas, naturales y sintéticas, y la comprensión de sus contraindicaciones y efectos secundarios.

Un tratamiento mediante la habilidad de Medicina lleva un mínimo de una hora y se puede aplicar en cualquier momento después de haber sufrido el daño pero, si no se lleva a cabo en el mismo día, aumentará el nivel de dificultad (exigirá superar una tirada difícil). Una persona que reciba un tratamiento médico exitoso recuperará 1D3 Puntos de Vida (además de los Primeros auxilios que se le hubieran podido aplicar), excepto en el caso de un personaje moribundo, al que habrá que aplicar unos Primeros auxilios para conseguir estabilizarlo antes de poder hacer la tirada de Medicina.

Un personaje solo podrá recibir un tratamiento de Primeros auxilios y Medicina hasta sufrir más daño (excepto en el caso de un personaje moribundo, que podría necesitar que lo estabilizaran varias veces mediante Primeros auxilios). Un empleo exitoso de Medicina puede devolver la consciencia a una persona inconsciente.

Cuando se traten heridas graves, el empleo con éxito de la habilidad de Medicina otorgará al paciente un dado de bonificación para su tirada de recuperación semanal.

El Guardián podrá otorgar un éxito automático a tratamientos médicos que se lleven a cabo en hospitales contemporáneos bien equipados.

Ejemplos de tiradas forzadas: Consultar con otros colegas; investigar más; probar a hacer algo experimental o arriesgado; llevar a cabo algún tipo de experimento clínico.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Diagnosticar una dolencia de forma errónea y empeorar la condición del paciente (llegando incluso a matarlo); tu reputación se pone en entredicho cuando te investigan por mala praxis. En lo que respecta a un personaje moribundo, si se falla una tirada forzada de Medicina el paciente morirá.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, las consecuencias serán profundamente perturbadoras, tal vez relacionadas con la amputación o la septicemia resultantes de intentos fallidos de injertar órganos de animales en una persona.

Medicina en los años 20

La Primera Guerra Mundial trajo consigo aparatos de rayos X rápidos y portátiles. En 1922 se aísla la insulina. Sir Alexander Fleming descubre la penicilina en 1928. A finales de la década se empieza a administrar radioterapia a los pacientes de cáncer. El óxido nitroso sigue siendo el mejor anestésico general, a pesar de los ensayos realizados con el etileno y el acetileno. La cocaína sigue siendo el mejor anestésico tópico, aunque está siendo reemplazada rápidamente por la novocaína, que es sintética. La morfina, bajo control gubernamental, es el mejor analgésico masivo, y a pesar de sus propiedades adictivas no ha perdido aún su imagen de droga milagrosa. Aún no existen los antibióticos y todavía se utiliza la quinina para tratar la malaria y la fiebre amarilla. Las vacunaciones obligatorias por parte de los estados casi han erradicado la viruela y se han logrado ciertos éxitos contra las fiebres tifoideas; sin embargo, el cólera y la tuberculosis aún resisten y siguen siendo virulentos. Una epidemia de gripe entre 1918 y 1919 infecta a 20 millones de personas en los EE. UU. y se salda con 850.000 muertos. Se calcula que dicha pandemia mató a 20 millones de personas en todos los continentes, salvo Australia.

Mitos de Cthulhu (00%)

Esta habilidad refleja la comprensión de los inhumanos (y lovecraftianos) Mitos de Cthulhu. A diferencia de otras habilidades académicas, no está basada en la acumulación de conocimiento. En lugar de eso, representa la apertura y sintonía de la mente humana a los Mitos de Cthulhu. Así, la habilidad de Mitos de Cthulhu obtenida por un encuentro con profundos (por ejemplo) se podrá aplicar a otras situaciones y entidades. Los Mitos de Cthulhu, también



conocidos como «aquello que el hombre no debería conocer», son antitéticos a la comprensión humana, y la exposición a ellos socava la cordura.

Ningún investigador podrá asignar puntos de habilidad iniciales en Mitos de Cthulhu (a no ser que el Guardián esté de acuerdo). No hay una casilla en la hoja de personaje para marcar Mitos de Cthulhu, ya que el uso exitoso de la habilidad no proporciona un aumento de la puntuación del investigador. En lugar de eso, los puntos de Mitos de Cthulhu se obtienen mediante enloquecedores encuentros con los Mitos, perturbadoras revelaciones sobre la auténtica naturaleza del universo, y leyendo libros prohibidos y otros escritos de los Mitos. La Cordura de un personaje nunca podrá ser mayor de 99 menos su puntuación en Mitos de Cthulhu. A medida que se acumulan puntos en esta habilidad, se reducen los Puntos de Cordura y el investigador se vuelve más vulnerable.

Cuando se encuentre un rastro o evidencia de una criatura de los Mitos, una tirada exitosa de esta habilidad permitirá al investigador identificar la entidad, deducir algo acerca de su comportamiento o conjeturar algún atributo que podría poseer. Una tirada exitosa de Mitos de Cthulhu también podrá permitir que un investigador recuerde algún dato sobre los Mitos, identificar un hechizo al ver cómo se lleva a cabo, recordar que un hechizo o dato determinados se pueden encontrar en un tomo de los Mitos en particular, o llevar a cabo alguna otra tarea. La habilidad de Mitos de Cthulhu también se puede utilizar para manifestar algunos efectos «casi mágicos».

Ejemplos de tiradas forzadas: Acercarse más a la criatura para verla mejor; consultar tomos nefandos o el saber de personas (u otros seres) que poseen un conocimiento especializado; llevar a cabo una autopsia para descubrir algo más; leer en voz alta mientras vuelves a trazar los extraños pictogramas.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Acercarse demasiado, exponiéndose a sufrir daño o generar suspicacia; leer en voz alta un párrafo de un tomo que activa un hechizo de invocación; corromper o destruir de forma accidental las pruebas que se están examinando.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, experimentará una visión o revelación que le mostrará nuevas verdades acerca de los Mitos de Cthulhu.

Nadar (20%)

Esta habilidad permite flotar y desplazarse a través del agua u otro medio líquido. Solo deben realizarse tiradas de Nadar en los momentos críticos o de peligro que el Guardián considere apropiados. Fallar una tirada forzada de Nadar podrá provocar la pérdida de Puntos de Vida. También podrá hacer que las aguas arrastren a esa persona corriente abajo, parcial o totalmente ahogada.

Hacerse creyente

Leer un vetusto tomo de espantosos y terribles secretos en la seguridad de tu hogar y con las luces encendidas te puede llevar a desdeñar los contenidos de la obra como pura fantasía. Esa es tu prerrogativa, pero la incredulidad entraña algunos peligros.

Si tu investigador decide no creer lo que lee, entonces el conocimiento sobre los Mitos de Cthulhu proporcionado por el libro se añade a la habilidad del investigador (se reduce la Cordura máxima en una cantidad equivalente), pero no se producirá una pérdida de Puntos de Cordura. De esta forma, tu investigador será capaz de acumular un conocimiento considerable de los Mitos de Cthulhu sin perder ningún punto de Cordura. Sin embargo, al encontrar pruebas de primera mano de la existencia de los Mitos, ¡tu investigador se dará cuenta de que lo que había en aquellos libros malditos era cierto! En ese momento, tu investigador se hará creyente y perderá inmediatamente una cantidad de Puntos de Cordura igual a su puntuación actual de Mitos de Cthulhu.

Tu investigador podrá negarse a creer hasta verse forzado a perder Puntos de Cordura por ser testigo directo de una manifestación de los Mitos. Ver cadáveres humanos o ser testigo de una tortura puede provocar una pérdida de Puntos de Cordura, pero esa pérdida no hará creer en los Mitos. Un incrédulo puede leer libros de los Mitos y aprender (pero no realizar) hechizos.

Una experiencia directa de los Mitos acarrea siempre una tirada de Cordura, y la pérdida de uno o varios Puntos de Cordura hará que tu investigador crea en los Mitos de Cthulhu a partir de ese momento (y que pierda inmediatamente tanta Cordura como su habilidad de Mitos de Cthulhu).

Puedes decidir que tu investigador se convierta en un creyente en el momento que desees (y asumir la pérdida de Cordura).

Nadar en los años 20

Gertrude Ederle fue apodada «la mejor chica de Estados Unidos» por el presidente Calvin Coolidge en 1926, después de que se convirtiera en la primera mujer en atravesar el Canal de la Mancha nadando y batiendo las marcas de los cinco hombres que habían realizado la travesía con anterioridad entre 1875 y 1923. Logró terminar el recorrido de 56 km a nado en 14 horas y 31 minutos; debido al mal estado de la mar, la distancia fue incluso superior a la distancia mínima en condiciones normales (33 km).

Ejemplos de tiradas forzadas: Tomar todo el aire posible e intentarlo con todas las fuerzas que te quedan; esforzarte más allá de tus límites.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: La corriente te arrastra al fondo, pierdes la consciencia y te despiertas en una playa desconocida; te hundes y sufres daño al golpearte contra las rocas; luchas por alcanzar el bote salvavidas y, cuando lo consigues, notas algo frío y viscoso que te agarra el tobillo.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, no dejará de nadar y es probable que considere que la tierra firme es peligrosa por algún motivo.

Naturaleza (10%)

En sus orígenes, era el estudio de la vida animal y vegetal, así como su entorno. Durante el siglo XIX, esta ciencia se dividió en un amplio abanico de disciplinas académicas (Biología, Botánica, etc.). Pero, como habilidad del juego, Naturaleza representa el conocimiento tradicional (no científico) y la observación personal de granjeros, pescadores y aficionados inspirados. Sirve para identificar las especies, sus costumbres y sus hábitats en términos generales; para identificar huellas, rastros y reclamos; y para hacer suposiciones importantes sobre una especie en concreto. Para una comprensión científica del mundo natural habrá que recurrir a las habilidades de Biología, Botánica y Zoología.

La información que se obtiene con Naturaleza puede no ser exacta, pues se trata de un conjunto de estimaciones, juicios, tradiciones populares y entusiasmo. Utiliza Naturaleza para juzgar la calidad de la carne de caballo en la feria del condado, o para saber si una colección de mariposas es excelente o solo está excelentemente presentada.

Ejemplos de tiradas forzadas: Invertir mucho más tiempo (hasta el punto de perder la noción) examinando el hábitat; probar el hongo o la planta desconocidos para hacerte una idea más acertada de lo que es; consultar con la anciana del pueblo sobre la fauna y flora locales.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Pasas muchas horas leyendo libros de forma obsesiva para identificar una especie; interpretas mal los datos, y en lugar de repeler a las avispas con tu brebaje de fango del pantano y hierbas, se sentirán atraídas por él (con dolorosas consecuencias); recogiste el hongo equivocado y recuperas la conciencia, horas después, caminando desnudo hacia un policía.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, se volverá salvaje y se perderá en la espesura hasta que sus amigos acudan en su ayuda.

Orientarse (10%)

Permite al usuario encontrar su destino, llueva o haga buen tiempo, de día o de noche. Aquellos que poseen una puntuación alta en la habilidad están familiarizados con cuadros

astronómicos, cartas, instrumentos y sistemas de navegación por satélite, siempre que existan en la época de juego. Se puede utilizar esta habilidad para medir y cartografiar un área, ya se trate de una isla de muchos kilómetros cuadrados o del interior de una habitación; el empleo de tecnología moderna podrá reducir o negar el nivel de dificultad.

El Guardián debe mantener en secreto los resultados obtenidos en las tiradas de esta habilidad, pues es algo que los investigadores deben llevar a cabo primero, y comprobar después los resultados.

Si el personaje está familiarizado con la zona, se deberá añadir un dado de bonificación a la tirada.

Ejemplos de tiradas forzadas: Sacar un mapa y tomarte tu tiempo para determinar dónde estás; regresar al punto de partida e intentarlo de nuevo.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Te pierdes y acabas siendo observado o emboscado por un oso; avanzas en círculos y tus compañeros dejan de seguirte (te has quedado solo); confundes las estrellas y, en lugar de alejarte de las partidas de búsqueda de los sectarios, acabas regresando a la base secreta de la secta.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, tirará el mapa (como en *The Blair Witch Project*) y se guiará por el instinto. Su instinto no funciona.

Otras lenguas (especialidades) (01%)

Cuando se elige esta habilidad, se debe especificar el idioma y anotarlo junto a la habilidad. Una persona puede saber cualquier número de lenguas. Esta habilidad representa las probabilidades que tiene quien la posee de entender, hablar, leer y escribir una lengua que no sea la suya propia.

No se deberían elegir lenguas antiguas o desconocidas (como el aklo, hiperbóreo, etc.) a no ser que se acuerde con el Guardián, pero sí cualquier otra lengua terrestre normal. El Guardián podrá aumentar la dificultad en caso de encontrarse con una forma arcaica del habla o la escritura. Normalmente, una sola tirada con éxito de Otras lenguas permitirá la comprensión de un libro entero.

Sugerencias sobre la habilidad Otras lenguas:

- ⦿ Con una puntuación de 5% se puede identificar correctamente una lengua sin necesidad de hacer tirada alguna.
- ⦿ Con una puntuación de 10% se pueden comunicar ideas sencillas.
- ⦿ Con 30% se pueden entender los requerimientos de una transacción.
- ⦿ Una persona que posea una puntuación de 50% lo habla con fluidez.
- ⦿ Con una puntuación de 75% un personaje puede pasar por un hablante nativo de una lengua extranjera.

- ⑦ Para identificar una lengua humana actual (desconocida para el investigador), haz una tirada de Conocimientos.
- ⑦ Para identificar una lengua muerta humana, haz una tirada de Arqueología o Historia.
- ⑦ Para identificar una lengua alienígena, haz una tirada de Mitos de Cthulhu o puede que Ciencias ocultas.

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo a pensar las palabras que vas a decir; hacer pausas largas para responder a lo que se te dice; acudir a otros libros para hacer la traducción.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Unas discusiones exaltadas o subidas de tono entre los investigadores y otros grupos alertan a una facción contraria de las pretensiones de los investigadores; se malinterpreta una palabra o frase (tal vez con el significado opuesto); el interlocutor se ofende ante un insulto involuntario y responde a puñetazos, o vuelve a todo el vecindario en tu contra.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, empezará a hablar en lenguas extrañas o imaginará que está utilizando la lengua enochiana.

Persuasión (10%)

Utiliza Persuasión para convencer a un objetivo de una idea o una creencia concretas mediante una disputa, debate, o discusión razonada. Se puede utilizar Persuasión sin necesidad de acudir a la verdad. Utilizar Persuasión con éxito lleva su tiempo: por lo menos media hora. Si lo que pretendes es persuadir a alguien rápidamente deberás utilizar Charlatanería.

Dependiendo del objetivo expresado por el jugador, si el investigador se toma el tiempo suficiente, el efecto podrá mantenerse de forma indefinida e insidiosa; tal vez durante años, hasta que los acontecimientos u otro empleo de Persuasión modifiquen la mentalidad del objetivo en otro sentido.

Se puede utilizar Persuasión para negociar o regatear el precio de un bien o servicio. En caso de tener éxito, el vendedor quedará totalmente convencido de que ha cerrado un trato excelente.

Ejemplos de tiradas forzadas: Hacer alusiones personales para hacer progresar tu argumentación o apelar a la racionalidad del objetivo; demostrar mediante razonamientos y ejemplos lógicos detallados; utilizar técnicas de sugestión cuidadosamente planificadas de antemano (y puede que también mensajes subliminales) para hacer que el objetivo esté lo más receptivo posible; montar un espectáculo (puesta en escena, fuegos artificiales, obsequios gratuitos, bebidas gratis, sobornos, etc.) con el fin de llamar la atención sobre tu punto de vista ante un grupo de personas.

Recuerda que se trata de Persuasión; si el investigador empieza a abordar al objetivo de forma distinta, el Guardián podrá solicitar que se utilice otra habilidad. Si se recurre a amenazas, se convertirá en Intimidar; o si el investigador pretende ganarse la amistad del objetivo, se convertirá en Encanto. Cambiar de una a otra para obtener una segunda tirada se considera una Tirada forzada.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: El objetivo se ofende profundamente y no quiere volver a saber nada de ti; tu soborno funcionó y tu objetivo firmó los documentos, sin embargo, a la mañana siguiente, pensándolo en frío, siente que ha sido engañado, y ahora su procurador ha contratado a un investigador privado para que descubra qué te traes entre manos o te denuncia por mala praxis; al objetivo no le gusta tu discurso y, de repente, saca un cuchillo y te amenaza con él; convences al guardia de seguridad para que haga la vista gorda con tu robo, sin embargo pierde su empleo y, atormentado por la culpa, se suicida (las implicaciones de tus actos te conmocionan y pierdes Cordura por haber causado la muerte de un inocente).

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, se le encontrará en una esquina de la calle intentando convencer a los transeúntes de sus argumentaciones o extravagantes puntos de vista.

Pilotar (Especialidades) (01%)

Es el equivalente aéreo o marítimo de Conducir automóvil, y sirve para hacer maniobrar aeronaves o pequeñas embarcaciones. Puedes invertir puntos de habilidad para adquirir cualquier especialidad. No es posible invertir puntos en la habilidad genérica Pilotar. El investigador puede disponer de varias versiones de esta habilidad en los espacios en blanco de la hoja de personaje (como Pilotar aeronave, Pilotar dirigible, etc.). Cada una de ellas tiene una puntuación inicial de 01%.

Cualquiera que posea esta habilidad a un nivel modesto podrá navegar o volar en un día calmado con buena visibilidad, pero será necesario hacer tiradas de habilidad durante una tormenta, al navegar mediante los instrumentos de vuelo, con escasa visibilidad y en otras situaciones difíciles. Unas malas condiciones atmosféricas, una visibilidad escasa o una avería podrán aumentar el nivel de dificultad de las tiradas para pilotar una aeronave o una embarcación.

Ejemplos de tiradas forzadas: Levantar el morro de la aeronave y hacer un segundo intento de aterrizaje; llevar el vehículo al límite; ejecutar una maniobra arriesgada para perder a un perseguidor.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Las consecuencias de una tirada fallida deberán ajustarse a cada situación. Puede ser que la nave sufra algún tipo de daño y que se deban hacer reparaciones antes de poder utilizarla de nuevo (lo que podrá ser imposible en lugares remotos); los pasajeros quedan heridos durante la maniobra o el accidente;

consigues hacer un aterrizaje de emergencia en la selva, y despiertas atado a unas piedras grandes que rodean un enorme y burbujeante caldero. Resérvate los destrozos llameantes para circunstancias excepcionales, como cuando el piloto se vuelve loco o al llevar a cabo una maniobra peligrosa a gran velocidad.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, se creará capaz de llevar a cabo acrobacias que desafían a la muerte. No lo es.

ESPECIALIDADES DE PILOTAR

Pilotar (Aeronave): Comprende y es cada vez más competente en el manejo de los tipos genéricos de aeronaves que se mencionan más adelante. Al aterrizar, incluso en las mejores condiciones posibles, se deberá hacer una tirada de Pilotar. Las consecuencias de un fallo dependerán de cada situación. Fallar una tirada de habilidad (forzada) al aterrizar en un campo llano de hierba en un tranquilo día de verano implicará un aterrizaje algo accidentado, que tal vez le quite las ganas de volver a volar a los pasajeros más delicados. En el otro extremo, fallar una tirada de habilidad (forzada) para aterrizar sobre la tundra helada durante una tormenta podrá acabar con la destrucción del aeroplano y la muerte o el daño de todos los involucrados. Un fallo suele indicar que la aeronave sufre daños, que deberán ser reparados antes de volver a despegar. Un resultado de 100 acarreará un desastre memorable. Cada tipo de aeronave cuenta como una habilidad distinta y se deberá indicar de forma independiente

- ☉ Años 20: Pilotar globo aerostático/Dirigible/Avión civil a hélice, únicamente.
- ☉ Época actual: Pilotar avión civil a hélice, Pilotar avión civil a reacción, Pilotar caza, Pilotar helicóptero.

La habilidad de Pilotar se puede trasladar al empleo de una aeronave de otro tipo, pero habrá que aumentar el nivel de dificultad.

Pilotar (Embarcación): Sabe cuál es el comportamiento de una pequeña embarcación de vela o a motor cuando hay viento, tormenta o marea, y también puede medir la acción de las olas o el viento para detectar algún obstáculo oculto o la proximidad de una tormenta. Unos marineros novatos encontrarán difícil atracar un bote de remos con un fuerte viento.

Primeros Auxilios (30%)

El usuario es capaz de proporcionar atención médica de emergencia. Esto puede abarcar: poner una férula en una pierna rota, contener una hemorragia, tratar una quemadura, reanimar a una víctima ahogada, limpiar y vendar una herida, etc. No se puede utilizar Primeros auxilios para tratar enfermedades (para eso se necesita la habilidad de Medicina).

Para que resulten efectivos, se deberán aplicar los Primeros auxilios antes de una hora, en cuyo caso permitirán recuperar 1 Punto de Vida. Se pueden intentar aplicar una vez, y cualquier intento posterior será considerado como una tirada forzada. Dos personas pueden trabajar a la vez para administrar unos Primeros auxilios, y para que tengan éxito bastará con que solo uno de ellos supere la tirada. Un empleo exitoso de Primeros auxilios puede devolver la consciencia a una persona inconsciente. Un personaje solo podrá recibir una aplicación exitosa tanto de Primeros auxilios como de Medicina hasta que sufra daño de nuevo.

Cuando se trate a un personaje moribundo, el empleo exitoso de Primeros auxilios lo estabilizará durante una hora y le permitirá recuperar 1 Punto de Vida temporal. Al cabo de esa hora, y cada hora a partir de entonces, el personaje deberá superar una tirada de CON para mantenerse estabilizado, si no (si se falla la tirada de CON) el personaje estará moribundo, perderá el Punto de Vida temporal y deberá hacer una tirada de CON cada asalto posterior para evitar la muerte. Si el personaje sobrevive hasta el asalto siguiente, se podrá volver a intentar aplicar Primeros auxilios (hasta dos personas al mismo tiempo). Se podrá seguir haciendo esto (sin que se considere una tirada forzada) hasta estabilizarlo o hasta que muera.

Primeros auxilios (y solo Primeros auxilios) puede salvar la vida de un personaje moribundo, tras lo cual deberá ser objeto de una tira exitosa de Medicina o ser hospitalizado. Por lo tanto, Primeros auxilios es una habilidad importante que conviene tener, junto con Medicina, si es que quieres ser un buen médico.

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo a tratar al paciente; llevar a cabo métodos de alto riesgo para estabilizar la herida.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Empeorar las cosas, causar un punto de daño adicional.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, se sentirá obligado a «curar» a la persona, incluso aunque eso conlleve una amputación o algo peor. En realidad sus atenciones se consideran agresiones físicas que podrían acabar en asesinato si no se les pone freno.

Primeros auxilios en los años 20

Los botiquines de la época suelen contener vendas, gasa, tijeras, aguja e hilo, aceite de oliva, sales de Epsom, mostaza en polvo, olmo escocés, aceite de clavo, jarabe de ipecac, colodión y agua de cal. El yodo es el mejor antiséptico tópico. Nótese que no se dispone aún de antidotos para el veneno de serpiente.

Psicoanálisis (01%)

Esta habilidad se refiere a un amplio espectro de terapias emocionales, no solo a los procesos freudianos. La psicoterapia formal todavía estaba en pañales en la década de 1890, aunque algunos procedimientos son tan viejos como la humanidad. El psicoanálisis llegó a considerarse un estudio fraudulento, incluso en los años 20. «Alienista» era el término que se utilizaba entonces para un analista o erudito de los trastornos emocionales. En la actualidad, se ha desarrollado toda una combinación de terapias, por lo que ahora esta habilidad se podría denominar, en justicia, Tratamiento psiquiátrico.

Un psicoanálisis intensivo puede devolver Puntos de Cordura a un investigador en tratamiento. Una vez al mes (dentro del juego), para comprobar el progreso de la terapia, haz una tirada de habilidad de Psicoanálisis del doctor o el analista. Si la tirada tiene éxito, el paciente recupera 1D3 Puntos de Cordura. Si la tirada fracasa, no se añade ningún punto. Si se obtiene una pifia, el paciente perderá 1D6 Puntos de Cordura, y el tratamiento de ese analista concluirá: ha habido algún tipo de incidente grave o contratiempo dramático en la terapia, y la relación entre el paciente y el terapeuta se ha deteriorado sin remedio.

Dentro del juego, el psicoanálisis no acelera por sí solo la recuperación de la locura permanente, que requiere 1D6 meses de cuidados institucionales (o similares), de los cuales podrá formar parte la psicoterapia.

El empleo con éxito de esta habilidad puede hacer que un personaje se pueda relacionar con el objeto de una fobia durante un breve periodo de tiempo, o que identifique una alucinación como lo que es. Durante el juego, esto permitirá que un investigador enloquecido ignore los efectos de una fobia o una manía durante un breve periodo de tiempo, dejando, por ejemplo, que un claustrofóbico se esconda en un armario oscuro durante diez minutos. Del mismo modo, una persona podrá hacer una tirada de Psicoanálisis para que un investigador delirante pueda ignorar sus alucinaciones durante un breve periodo de tiempo.

El tratamiento de un psicoterapeuta puede hacer recuperar Puntos de Cordura durante una locura indefinida.

Psicoanálisis no puede aumentar los Puntos de Cordura de una persona por encima de 99-Mitos de Cthulhu.

Ejemplos de tiradas forzadas: Esta es una habilidad que se puede abordar un mes tras otro sin que requiera una tirada forzada. Sin embargo, si se falla la tirada de habilidad de un mes concreto, se podrá forzar una tirada durante una sesión concertada al día siguiente que incluya algún tipo de intervención radical (si es que se necesita resultados inmediatos). Por ejemplo: hacer que un paciente se enfrente a sus miedos obligándole activamente a afrontar su realidad física; conseguir que los amigos y allegados del paciente participen activamente en la terapia.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: El intento de curar el miedo a las arañas de un paciente

encerrándolo en una habitación llena de tarántulas produce un efecto indeseado cuando este se vuelve frenético (tal vez haciéndose daño a sí mismo o a otros) y ahora cree que es el «rey de las arañas» (el paciente adquiere una nueva manía y pierde Puntos de Cordura adicionales; el terapeuta también debería hacer una tirada de Cordura, ¡ya que sus actos han sido los causantes de esto!).

Al igual que un ciego no puede guiar a otros ciegos, un personaje enloquecido no es capaz de practicar el psicoanálisis. Un personaje enloquecido que falle una tirada forzada intentará convertirse en el líder de una secta, con sus pacientes como seguidores.

Psicoanálisis en los años 20

Europa va por delante de los EE. UU. en este campo. La primera clínica pública y escuela de formación se inaugura en Berlín en 1921, seguida de cerca por una institución similar en Viena. La única publicación importante disponible en inglés es *The International Journal of Psycho-Analysis*. Aunque Sigmund Freud sigue siendo la autoridad más reconocida, sobre todo tras la publicación de su *Introducción al psicoanálisis* (1915-1916) y *El yo y el ello* (1923), muchos de sus alumnos y colegas se han distanciado de él para formular sus propias teorías.

Otto Rank desarrolla el concepto de la «ansiedad del nacimiento» y publica *El mito del nacimiento del héroe* (1909) y *El trauma del nacimiento* (1924). Alfred Adler habla acerca de la «voluntad de poder» en *Conocimiento del hombre* (1918). Carl Jung describe la «voluntad de vivir» y postula la existencia del inconsciente colectivo en *La dinámica de lo inconsciente* (1916) y *Tipos psicológicos* (1923).

Psicología (10%)

Se trata de una habilidad propia de todos los seres humanos, que permite a quien la utiliza estudiar a un individuo y formarse una idea acerca de su carácter y sus motivaciones. El Guardián puede hacer las tiradas de Psicología en secreto en lugar del jugador, y limitarse a dar a conocer la información, verdadera o falsa, que se obtiene al emplearla.

Ejemplos de tiradas forzadas: Ser muy poco sutil y hacer preguntas muy personales, íntimas o brutalmente directas al objetivo; empaparte de los datos sobre una persona determinada (el objetivo de tu estudio) con el fin de pensar como ella y comprender sus motivaciones.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: De alguna forma revelas tus propias intenciones al objetivo; el objetivo se siente ofendido por tus preguntas indiscretas o tu mirada curiosa, y se niega a volver a hablar contigo o actúa en tu contra (tal vez con violencia o llamando a la policía); sin que tú lo sepas, el objetivo está vinculado a tus adversarios y

les desvelas tus planes sin querer; pasar una semana encerrado en tu habitación para elaborar un perfil te ha dejado física y mentalmente destrozado (un dado de penalización en todas tus tiradas hasta que te recuperes).

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, creará escuchar los pensamientos malvados del objetivo, y decidirá atacarle físicamente.

Psicología en los años 20

Aunque la psicología natural lleva siglos siendo empleada por chamanes, curanderos, futurólogos y estafadores, solo es objeto de estudio académico a partir de mediados del siglo XIX, como rama de la Filosofía. En Norteamérica, Simon y Binet desarrollan en 1908 los primeros cuestionarios para medir el CI (coeficiente intelectual) y Watson lanza en 1913 el concepto de «conductismo». En 1921 Catell forma la Corporación Psicológica para promover el uso de la psicología en la industria. Mientras tanto, en la Unión Soviética, Stalin inicia investigaciones sobre percepción extrasensorial, telequinesis y otros sucesos paranormales. A principios de los 30, la universidad de Duke, en los EE. UU., sigue la pauta marcada por los rusos. La publicación puntera en este campo es *The American Journal of Psychology*, fundada en 1887.

Saltar (20%)

Si tiene éxito en esta habilidad, el investigador puede dejarse caer o saltar vertical u horizontalmente, con o sin carrerilla. Al caer, se puede utilizar Saltar para reducir el daño potencial de la caída.

Se debe aplicar el sentido común en cuanto a lo que se considera un salto normal, un salto difícil o un salto extremo (lo que requerirá un éxito Normal, un éxito Difícil y un éxito Extremo, respectivamente). Como norma general, se necesitará un éxito normal para que un investigador pueda dejarse caer una altura igual a su propia estatura sin sufrir daño alguno, saltar horizontalmente una distancia igual a su estatura sin tomar impulso, o correr y luego saltar una distancia igual a dos veces su propia estatura. Se podrá conseguir saltar el doble de estas distancias obteniendo un éxito Extremo, pero aun así ten en cuenta que el récord mundial de salto de longitud es de 8,95 m.

Cuando se produzca una caída, una tirada exitosa de Saltar te preparará para el golpe y reducirá el daño resultante a la mitad.

Ejemplos de tiradas forzadas: Retrasarse y tomarse un tiempo para asegurar el salto; proyectar todo tu peso y tu fuerza con el salto, esforzándote al máximo. En algunos casos no será posible forzar una tirada; si alguien intenta saltar sobre un abismo no tendrá una segunda oportunidad. Sin embargo, si alguien está atrapado en un foso e intenta saltar para

escapar, podrá intentarlo las veces que quiera, lo que quedará reducido a una tirada forzada de habilidad.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Caer y sufrir daño físico; se consigue cubrir el salto pero una posesión valiosa (a elección del Guardián) cae durante el proceso.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, quedará convencido de que es capaz de volar.

Seguir rastros (10%)

Mediante la habilidad Seguir rastros, un investigador puede seguir a una persona, un vehículo o un animal a través de tierra no compactada o que esté cubierta de hojas y plantas. Factores como el tiempo que ha pasado desde que se dejaron las huellas, la lluvia y el tipo de terreno pueden afectar el nivel de dificultad.

Ejemplos de tiradas forzadas: Retroceder y dedicar más tiempo a estudiar la zona; caminar en una espiral creciente para localizar las huellas (dedicándole más tiempo y tal vez haciendo más ruido y delatando tu posición).

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: El rastro que estás siguiendo te pone directamente en el camino de un oso/león/caníbal hambriento; has estado caminando en círculos y la noche cae cuando te das cuenta de que estás totalmente perdido; sigues el rastro, solo para sufrir una emboscada o caer en una trampa puesta por la criatura que estás siguiendo.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, seguirá un rastro cualquiera de forma compulsiva (convencido de que son las huellas correctas) hasta que se le retenga físicamente o se le convenza de lo contrario.

Sigilo (20%)

El arte de moverse en silencio y/o esconderse, sin alertar a aquellos que podrían verte u oírte. Deberás hacer una tirada de Sigilo cuando pretendas evitar ser detectado. El talento en esta habilidad sugiere que el personaje es un experto en moverse en silencio (ligero de pies) y/o entrenado en técnicas de camuflaje. Esta habilidad también puede sugerir que el personaje tiene la paciencia y cabeza fría suficientes para permanecer inmóvil y oculto durante largos periodos de tiempo.

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo a estudiar la zona; quitarte los zapatos; provocar una distracción; quedarse muy quieto hasta que no haya moros en la costa.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Te han visto sin que tú te hayas dado cuenta y, en lugar de abordarte directamente, los sectarios deciden invocar «algo» para que vaya a por ti; escuchas cómo la puerta de la alacena en la que te escondes se cierra con llave y luego la clavan al marco.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada creará que es invisible, cuando la verdad es que todo el mundo podrá verlo.

Supervivencia (Especialidades) (10%)

El dominio de esta habilidad proporciona la pericia necesaria para sobrevivir en ambientes extremos, como en un entorno desértico o ártico, así como en alta mar o en un terreno salvaje. Abarca los conocimientos de caza, la construcción de refugios y los peligros (tales como evitar las plantas venenosas), etc., de acuerdo al entorno correspondiente.

Puedes invertir puntos de habilidad para adquirir cualquier especialidad. No es posible invertir puntos en la habilidad genérica «Supervivencia». Cuando se elige esta habilidad se debe determinar un entorno, por ejemplo: Supervivencia (Desierto), (Alta mar), (Ártico), etc. Cuando un personaje no posea la especialidad de supervivencia más evidente, podrá hacer una tirada de una especialidad similar con un nivel de dificultad mayor (o con un dado de penalización), a discreción del Guardián.

Ejemplos de tiradas forzadas: Hacer algo arriesgado (*por ejemplo*, beber agua sin purificarla antes; comer unas bayas no identificadas); utilizar toda tu ropa para improvisar un refugio; quemar todas tus posesiones para hacer una fogata de socorro.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: La cueva que has encontrado está habitada por un oso furioso; al haber quemado todas tus ropas para hacer una señal de socorro has revelado tu posición a tus perseguidores, ¿tus rescatadores serán capaces de llegar hasta ti antes que tus perseguidores?

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, se creará inmune a los elementos y capaz de practicar el respiracionismo (subsistir sin agua ni alimento).

Tasación (01%)

Se emplea para estimar el valor de un objeto particular, incluyendo su calidad, el material utilizado y su factura. Cuando resulte relevante, aquel que la use podrá determinar la antigüedad de un objeto, evaluar su relevancia histórica y detectar una falsificación.

Ejemplos de tiradas forzadas: Cotejar la datación de un objeto con otro experto; llevar a cabo un análisis; investigar acerca de un objeto.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Estropear accidentalmente el objeto en cuestión; atraer la atención de otras personas sobre el objeto, provocando su robo; activar cualquiera que fuera la función del objeto.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, es posible que destruya el objeto al creer que está maldito; también puede ocurrir que considere el objeto como su salvación personal y se niegue a entregárselo a nadie.

Trato con animales (05%) [Infrecuente]

La capacidad de ordenar y entrenar a animales domésticos para que lleven a cabo tareas sencillas. Esta habilidad se suele utilizar con perros, pero también puede incluir pájaros, gatos, monos, etcétera (a discreción del Guardián). En el caso de animales de monta, como caballos y camellos, se utiliza la habilidad de Equitación para la doma y el control de los mismos.

Ejemplos de tiradas forzadas: Asumir un riesgo personal mayor, en términos de acercarse al animal o de tocarlo directamente.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: El animal ataca al entrenador o a otra persona que se encuentre cerca, probablemente hiriéndole; el animal escapa.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, puede que se le descubra comportándose como el animal que está intentando controlar.

Trepar (20%)

Esta habilidad permite al personaje trepar a un árbol y escalar muros u otras superficies con o sin cuerdas y material de escalada. La habilidad también abarca el rápel.

El nivel de dificultad se verá afectado por condiciones tales como la firmeza de la superficie, los asideros disponibles, el viento, la visibilidad, la lluvia, etc.

Fracasar utilizando esta habilidad durante la primera tirada indicará que tal vez el ascenso se encuentre más allá de la capacidad del investigador. Es probable que fallar una tirada forzada indique que se produce una caída y se sufre el daño correspondiente. En casi todos los casos, una tirada exitosa de Trepar debería permitir que el investigador completara el ascenso (en lugar de requerirse varias tiradas). Un ascenso desafiante o más largo deberá tener un nivel de dificultad mayor.

Ejemplos de tiradas forzadas: Replantear el ascenso; tomar una ruta más larga; esforzarse más allá del límite.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Caer y sufrir daño (1D6 puntos de daño por cada 3 m si se cae sobre la hierba o 1D10 puntos de daño por cada 3 m si se cae sobre hormigón); perder una posesión valiosa cuando esta cae del bolsillo (puede que no te des cuenta hasta pasado un tiempo); quedar atascado, incapaz de ir hacia arriba ni hacia abajo.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, se agarrará temiendo por su vida y gritará con todas sus fuerzas durante todo el tiempo que pueda.

REGLAS OPCIONALES

Especialidades: competencia transferible entre habilidades

Las especialidades se pueden abordar de dos formas:

- ⑨ Arte/Artesanía y las habilidades de Ciencia siguen las reglas de **Especialidades de una habilidad** de la página 96.
- ⑨ En el caso de Combatir, Armas de fuego, Otras lenguas (agrupadas) y Supervivencia, las especialidades poseen un contenido más amplio que se puede transferir de una especialidad a otra. Por ejemplo, si aprendes a usar un arma de fuego, descubrirás que se dan más similitudes que diferencias entre las subdivisiones de armas de fuego. En el caso del combate, se dan muchas competencias transferibles que cualquier luchador podrá utilizar (tiempo de reacción, evaluar la distancia, evasión, finta, detectar formas de evitar la guardia, saber dónde golpear, etc.). Compara estas similitudes con las que puede haber entre Astronomía y Farmacia (en el caso de Ciencia) o Interpretación y Cocina (en el caso de Arte/Artesanía). Por lo tanto, dentro de Combatir, Armas de fuego, Otras lenguas (agrupadas) y Supervivencia, la mejora de una especialidad tiene un beneficio que se transfiere al resto de especialidades relacionadas.
- ⑨ Cuando un personaje aumenta por primera vez su puntuación en una especialidad de unas de estas habilidades hasta 50% o más, el resto de especialidades de esa habilidad aumentarán en 10 puntos (hasta un límite de 50%). Esto solo podrá ocurrir una vez más: cuando un personaje aumente por primera vez su puntuación en una especialidad de unas de estas habilidades hasta 90% o más, el resto de especialidades de esa habilidad aumentarán en 10 puntos (hasta un límite de 90%). Durante la creación del investigador el jugador podrá mejorar una especialidad y obtener esos 10 puntos adicionales en todas las demás antes de invertir más puntos en esas especialidades.

Idiomas

La primera vez que un personaje mejora una lengua (que no sea Lengua propia) hasta 50%, la puntuación en otras lenguas afines aumentará en 10 (hasta un límite de 50%). Esto solo podrá ocurrir una vez más: cuando un personaje aumenta por primera vez su puntuación en una lengua hasta 90% o más, el resto de lenguas afines aumentará en 10 puntos (hasta un límite de 90%). Por ejemplo, algunos grupos de lenguas afines son las germánicas (inglés, alemán, holandés), eslavas (ruso, checo, polaco, etc.), de Níger-Congo (swahili, zulú, yoruba, etc.) o romance (español, francés, italiano, etc.).

Nótese que esta no pretende ser una lista exhaustiva de posibles lenguas afines, y se recomienda a aquellos Guardianes que deseen aplicar esta regla que consulten la entrada de «familias de lenguas» de una enciclopedia normal.

Miguel invierte 25 puntos de habilidad en mejorar su habilidad de Combatir (Pelea) a 50%. Todas las demás especialidades de Combatir obtendrán una bonificación de 10 puntos en sus valores básicos. Combatir (Espada) tendrá ahora una puntuación inicial de 30% en lugar de 20%. Después, invierte 5 puntos en mejorar su habilidad de Combatir (Espada) hasta 35%. Durante el juego, el investigador de Miguel agarrará un hacha. Miguel no asignó puntos a la especialidad de Hacha, pero al tener una especialidad de Combatir a 50%, su puntuación básica con el hacha aumentará en 10 hasta alcanzar 25%.

Julio ha asignado 20 puntos a la especialidad de Combatir (Pelea), 25 puntos a Combatir (Hacha) y 12 puntos a Combatir (Espada), por lo tanto su puntuación será de: Pelea 45%, Hacha 45%, Espada 32%. Durante el juego, consigue una marca en Combatir (Pelea) y obtiene 7 puntos, aumentando la habilidad a 52%. Esto le permite mejorar sus otras especialidades en 10 puntos (hasta un límite de 50%), por lo que ahora su puntuación será de: Pelea 50%, Hacha 50%, Espada 42% (nótese que su habilidad de Hacha solo aumentó 5%).

The background is a dark, atmospheric illustration. On the left, a wooden staircase leads upwards. In the center, a man in a military uniform with a peaked cap and glasses holds a glowing lantern, casting a beam of light. To the right, there are wooden barrels and another person in uniform, partially visible. The overall tone is mysterious and horror-themed.

Dudo que alguno de nosotros conservase su lucidez a lo largo de aquel día de horrorosos descubrimientos. Ni Hoffmann ni Huysmans podían imaginarse una escena más asombrosamente increíble, más atrocamente repulsiva, más góticamente grotesca que la que se ofrecía a la vista de aquella sombría gruta por la que los siete expedicionarios avanzábamos a tumbos; íbamos de revelación en revelación, a la vez que tratábamos de evitar todo pensamiento que se nos viniera a la cabeza sobre lo que pudiera haber acaecido en aquel lugar trescientos, mil, dos mil o diez mil años atrás.

—H. P. Lovecraft, «Las ratas en las paredes»

Sociedades de investigadores

Capítulo seis



EMPUJADOS POR LAS CIRCUNSTANCIAS, LOS INVESTIGADORES suelen asociarse porque acaban estando en el lugar erróneo en el momento equivocado, y se ven forzados a cooperar para sobrevivir y superar las maquinaciones de los Mitos de Cthulhu. La premisa de un grupo de investigadores dispares reunidos a la fuerza funciona bien para algunas aventuras aisladas, pero no resulta muy creíble en la mayoría de las campañas. En una campaña, los investigadores deberán colaborar durante periodos de tiempo prolongados, y puede que viajen por todo el mundo en busca de información, personas o pistas, y se enfrenten a los peligros de los Mitos durante su peregrinación.

El tema de los ingresos también constituye un problema. ¿Cómo hacen los investigadores para pagar las facturas si están todo el tiempo luchando contra los Mitos? Es evidente que su vida profesional se verá perjudicada y que podrían perder sus antiguos trabajos.

Aquí es donde entran en juego las sociedades de investigadores, que proporcionan a los jugadores un armazón sobre el cual construir grupos coherentes y duraderos. Una sociedad puede adoptar cualquier forma, ya que existe un amplio abanico de razones por las que podrían existir y una gran variedad de objetivos primordiales que podrían tener. Lo importante es que una sociedad de este tipo ofrece a los jugadores un concepto a partir del cual crear grupos de investigadores que tengan un motivo para estar juntos y cooperar para derrotar a los Mitos.

CONCEPTO DE GRUPO

Los jugadores deben responsabilizarse de crear un concepto de grupo. El Guardián debería aportar una premisa inicial para la aventura o la campaña en la que vais a jugar. Toma nota de lo que diga el Guardián y plantéate diferentes sociedades a las que podrían pertenecer vuestros investigadores.

Poneos de acuerdo sobre el concepto de grupo para vuestra organización. Una sociedad es cualquier tipo de grupo que reparte las tareas para alcanzar un objetivo común. En este caso, ese objetivo es desbaratar los planes diabólicos de sectas malignas, combatir monstruos sobrenaturales y desenmascarar secretos largamente olvidados.

Comparte tus ideas con los otros jugadores y con el Guardián. Si tus ideas se salen de la norma, el Guardián podrá aconsejarte, y es probable que te sugiera cómo puedes adaptar tu idea para que se ajuste mejor a la aventura o la campaña.

Una sociedad podría ser pequeña e íntima, y la pertenencia se otorgaría solo mediante una invitación. Otra podría ser muy extensa, con equipos y departamentos que trabajan por todo el mundo. Sea cual sea el tamaño, estas sociedades tendrán en común el secretismo. La amenaza de los Mitos y sus agentes no es algo que se pueda compartir con el gran público. La humanidad podría derrumbarse si tuviera que enfrentarse a verdades tan devastadoras, cuando el público

Vínculos de los investigadores

La naturaleza y el tipo de sociedad de investigadores pueden variar dependiendo de la época en la que tenga lugar la aventura o la campaña. Os presentamos algunas ideas que trascienden los periodos históricos:

Lazos de sangre: Todos los investigadores son miembros de una gran familia o tienen ancestros en común.

Sociedad de intereses comunes: Los investigadores pertenecen a una asociación donde se encuentran para discutir sobre asuntos de interés (arqueología a nivel de aficionado, francmasonería, folclore, etc.)

Compañeros de trabajo: Todos los investigadores trabajan para la misma organización o para varias organizaciones que suelen trabajar conjuntamente (una universidad, cuerpos del orden, una banda criminal, un medio de comunicación, el gobierno, etc.)

Vivencia compartida: Todos los investigadores comparten una experiencia común que los ha reunido. Puede que el suceso ocurriera hace mucho tiempo o que sea más reciente (por ejemplo: son los únicos supervivientes de un accidente, eran parte del mismo pelotón, estaban todos cerca de la Colina del Centinela el día del eclipse lunar...)

Conocidos: Los investigadores se conocen de trabajos, experiencias o relaciones pasadas. Quizá su nexo de unión es que tienen un amigo en común.

comprendiera su insignificancia frente a la realidad cósmica de la indiferencia de los Mitos. Es preferible que dichas verdades se mantengan ocultas gracias a aquellos que toman partido en la defensa de la humanidad: ¡los investigadores!

Desde el exterior, una sociedad podría parecer bastante prosaica y reclutar a sus integrantes abiertamente empleando métodos que nada tienen que ver con los Mitos de Cthulhu. Se somete a los reclutas a varias pruebas sutiles para determinar su lealtad, su perseverancia y su potencial. La sociedad invita a implicarse en estamentos superiores a aquellos que juzga dignos de ello, y poco a poco los inicia en el funcionamiento interno y los secretos del grupo. A ojos de los profanos, estas sociedades podrían parecer organizaciones benéficas, religiosas o de otro tipo; pero en el fondo son sectas benignas que buscan contrarrestar a los seguidores de los Mitos.

Cada sociedad debe tener un objetivo. En la mayoría de los casos podría ser simplemente «defender a la humanidad» o «averiguar qué hay de verdad en todas esas historias acerca de las colinas de Vermont». En ocasiones, un objetivo como «descubrir y coleccionar artefactos de gran relevancia» podría acarrear un conflicto continuo entre la sociedad y los agentes de los Mitos. En otras, la misión de una sociedad podría ser exclusiva de los Mitos, como «detener a la secta de

hombres pez en su empeño por despertar a su dios ahogado». Puede que una sociedad sepa mucho de los Mitos, mientras que otra sepa muy poco o nada en absoluto.

Una sociedad no solo une a los investigadores, sino que también te proporciona una reserva de investigadores de reemplazo. En lugar de tener que concebir una razón para explicar por qué tu nuevo investigador se presenta para sustituir al que sufrió una desafortunada muerte en la partida de la semana anterior, la sociedad se limita a enviar un sustituto. De este modo el nuevo investigador puede comenzar la partida inmediatamente, y no es necesario elaborar una explicación enrevesada de por qué conoce a todo el mundo o se ha sumado a la misión del grupo.

Una forma de abordarlo es crear una reserva de investigadores, todos integrantes de la misma sociedad. Los jugadores pueden comenzar con un investigador cada uno, pero algunos querrán crear otros investigadores para aventuras posteriores si son necesarios los servicios de un especialista o cuando los investigadores necesiten descansar. La continuidad y la reincorporación de los personajes es un elemento clave para construir historias entretenidas.

EJEMPLOS DE SOCIEDADES

A continuación ofrecemos el resumen de algunas sociedades de investigadores. Las puedes utilizar tal y como se presentan, desarrollarlas y adaptarlas como sea necesario, o tomarlas como inspiración para crear tus propias sociedades. Al final del capítulo encontrarás un ejemplo más detallado, La Sociedad para la Exploración de lo Inexplicable, que incluye algunos investigadores listos para jugar.

Los camaradas de «Wipers»

La tercera batalla de Ypres tuvo lugar en un pequeño pueblo flamenco, justo al lado de la frontera con Francia, del 21 de julio al 6 de noviembre de 1917. En la contienda (también conocida como la Batalla de Passchendaele) las fuerzas británicas, canadienses, australianas, neozelandesas y francesas reconquistaron el risco al este del pueblo de las manos del ejército alemán. Conocida como una de las batallas más sangrientas de la Primera Guerra Mundial, se saldó con medio millón de bajas en ambos bandos.

A pesar de haber sido prácticamente arrasada por la artillería, Ypres, apodada «Wipers» por los soldados británicos*, reservaba un horror aún mayor a un grupo de soldados aliados que encontraron por casualidad una antigua puerta de hierro en el sótano de una de las casas más grandes de la ciudad. Al inspeccionarla, los soldados hallaron unos vetustos escalones de piedra que bajaban hasta una húmeda y hedionda caverna. Los soldados, estremecidos por los horrores de la guerra, descubrieron que el mal también reside en los rincones oscuros de la tierra. Diez hombres bajaron a la caverna y seis

* N. del T.: por razones exclusivamente fonéticas.

Adaptar las sociedades

La mayoría de las sociedades de ejemplo se pueden adaptar para ajustarlas a diferentes épocas históricas. Los camaradas de «Wipers» podrían trasladarse de la época posterior a la Primera Guerra Mundial a cualquiera que tenga lugar después de un conflicto armado (la Segunda Guerra Mundial, la Guerra del Golfo, la de Afganistán, etc.). Del mismo modo, ¡*Extraño pero cierto!* se presenta como un periódico de la década de los años 20, pero podría transformarse fácilmente en un programa de televisión por cable o de internet, o incluso en un blog o una página de noticias.

regresaron con su cordura y su salud intactas. Ese día se creó la sociedad de «Los camaradas de Wipers».

Los seis hombres acordaron que, si sobrevivían a la guerra, trabajarían juntos para librar al mundo de males como el que habían encontrado en la abominable caverna de Bélgica.

Durante los años posteriores, los seis reclutaron a otros para su causa, todos ellos con el fin de eliminar la maldad de los Mitos allá donde puedan desenmascararla. Los camaradas de «Wipers», bien entrenados y equipados, trabajan de incógnito dondequiera que reciban información de sucesos extraños o muertes misteriosas. Ninguno de los seis miembros originales ha revelado jamás lo que encontraron en aquella caverna, a pesar de las preguntas y los ruegos de los nuevos reclutas de los camaradas de «Wipers».

Ocupaciones sugeridas para los investigadores: soldado, ingeniero, oficial militar, médico, forastero y miembro del clero.

El circo de los prodigios de Wrath

El circo de los prodigios de Wrath, que viaja de ciudad en ciudad, es una colección de inadaptados que ofrecen un espectáculo de proezas y prestidigitación. La compañía está formada por payasos, trapecistas, tragafuegos, domadores y rarezas de circo, así como por el propietario, el Sr. Cecil Wrath, que ha estado al cargo durante veinte años. Todos los integrantes del circo tienen sus razones personales para quedarse; sin embargo, la mayoría ha descubierto que la vida normal fuera del circo no es para ellos, y por lo tanto eligieron hacer de la compañía su hogar.

A ojos del mundo, el circo es un espectáculo ambulante más que se gana la vida entreteniéndolo a una audiencia menguante con representaciones llamativas, humor y hazañas de habilidad o pura fuerza. Pero para los que forman parte de él, el circo esconde un secreto más oscuro. Hace años, el Sr. Wrath era un empresario de éxito con una esposa y una familia encantadoras. Todo iba bien hasta que la tenebrosa sombra de los Mitos cambió a Cecil Wrath para siempre. La mujer y los hijos de Wrath fueron secuestrados por la Secta del Pétalo Azul



en circunstancias aún sin aclarar y sacrificados a un malvado dios alienígena. Wrath, cuya vida había quedado destrozada, juró vengarse de la secta. En los años siguientes, Wrath se rodeó de otras personas que también habían sufrido a manos de sectas extrañas, la mayoría de ellos con cicatrices visibles a causa de dichos sucesos. Juntos viajan por todo el país, en apariencia para entretener a sus clientes, pero en secreto recaban información y se infiltran en las extrañas sociedades y sectas con el fin de localizar a la Secta del Pétalo Azul y así saciar la sed de venganza de Wrath.

Ocupaciones sugeridas para los investigadores: payaso (intérprete), forzudo (atleta o boxeador), trapecista (atleta), domador (entrenador de animales), peón (peón o criminal), músico, fenómeno de circo (forastero) y mago (timador/intérprete).

¡Extraño pero cierto!

«¡Solo publicamos la verdad!». Es lo que asegura la cabecera del semanario *¡Extraño pero cierto!* Cada número ofrece una plétora de noticias inusuales sobre fantasmas, monstruos, alienígenas y sucesos misteriosos. Un pequeño pero entregado equipo de redactores trabaja sin descanso para destapar historias publicables que puedan satisfacer los intereses de sus lectores. De vez en cuando, uno o varios redactores en plantilla se ensucian las manos con el trabajo de campo; sin embargo, la mayoría del trabajo real de investigación lo lleva a cabo un ejército de periodistas contratados para tal fin. Este plantel de investigadores, compuesto tanto por aficionados

como por profesionales, trabaja en solitario o en pequeños equipos para desenmascarar asesinatos macabros, pérfidas conspiraciones y temas espeluznantes en general.

Los que forman parte de los medios de comunicación tradicionales tienden a considerar las historias publicadas en *¡Extraño pero cierto!* como cotilleos frívolos o directamente puras mentiras. En la mayoría de los casos esta apreciación no anda muy desencaminada, pero para los iniciados, hay ocasiones en las que el periódico revela algunas verdades tenebrosas escondidas entre artículos y reportajes descabellados. Al redactor jefe y editor, Elijah Cleaver, le gusta que sea así. Tras varios años publicando noticias sobre lo extraño y lo asombroso, ha comenzado a distinguir un patrón. Cleaver sabe que el mundo no es lo que parece y quiere advertir a sus lectores de que la humanidad no es la única especie inteligente en el planeta (¡o en la galaxia!). Sin embargo, también sabe que la verdad tiene un precio. Hace algunos años cubrió una noticia sobre la Iglesia de la Sabiduría Estelar que le complicó la vida cuando pusieron una bomba en la oficina del periódico y su vida (y la de su equipo) fue amenazada. Desde entonces se lo ha tomado con más calma, pero alberga el deseo de descubrir qué está pasando con todas esas sectas que parecen brotar por todo el país. Con ese fin, trabaja desde la distancia, empleando equipos de investigación independientes y complementándolos con su propia plantilla para llevar a cabo el trabajo de campo sobre asuntos turbios y sucesos antinaturales. Aunque las pruebas reales y tangibles son esquivas, los equipos regresan con historias lo bastante extrañas como para llenar las columnas del periódico y tener a los lectores satisfechos.

Ocupaciones sugeridas para los investigadores: periodista, fotógrafo, escritor, parapsicólogo, investigador privado, profesor de universidad y vendedor.

La 13ª del sur

Como patrullero, estás al tanto de lo que pasa en la calle, conoces el lado oscuro de la ciudad y, si tienes muy mala suerte, llegas a presenciar lo que ocurre de verdad en los callejones y sótanos sombríos. El verano pasado, cuatro policías de la comisaría 13ª del sur de Manhattan en Nueva York respondieron a una llamada que les condujo al sótano de un bloque de apartamentos en la calle 14ª este. Lo que descubrieron en su interior fue tan impactante que les cambió para siempre. Poco más tarde, los cuatro policías hablaron entre ellos sobre aquella experiencia y decidieron que todo tenía un límite. Estaban hartos de perder el tiempo con hurtos menores, de no llegar nunca hasta la raíz del problema, de sentirse incapaces de hacer algo *útil*. Acordaron que lo que habían encontrado en ese sótano no podía permitirse por más tiempo y que, cuando encontraran pruebas que apuntaran a prácticas diabólicas similares, se ocuparían ellos mismos del asunto.

En el día a día, estos policías actúan como cualquier otro agente: hacen sus rondas y se ocupan de los problemas callejeros y de los barrios de clase baja. Pero si uno de ellos detecta el hedor repugnante de los rituales antinaturales, los sacrificios sanguinarios u otras rarezas, llama al resto para ocuparse de ello entre todos. No disponen de mucho tiempo ni recursos. Su placa de policía les abre ciertas puertas que no suelen estar abiertas al ciudadano común. No les preocupa no conseguir concretar siempre un arresto: hacen lo que pueden para frenar la marea maldita que parece estar infectando la ciudad. Al fin y al cabo, lo que sus jefes no sepan no podrá hacerles daño.

Ocupaciones sugeridas para los investigadores: agente de policía, inspector de policía e informante (criminal o forastero).

Departamento de Investigación de la BCV

La BCV (siglas de Búsqueda del Conocimiento y la Verdad) es una corporación multinacional que tiene oficinas por todo el mundo. La compañía tiene muchos departamentos, es un pilar fundamental tanto en las industrias farmacológicas como de tecnología punta y también extiende sus tentáculos en todo tipo de «asuntos». A pesar de su alcance y sus activos, la BCV tiene unos orígenes humildes, pues fue fundada en 1934 por Walter Marsh hijo. En esa época la compañía se llamaba Tecnologías de la Nueva Era, y los rumores apuntaban a que Walter Marsh había sido financiado por los antiguos Marsh de Innsmouth. A la compañía le fue bien, especialmente durante la Segunda Guerra Mundial, creciendo y diversificándose hasta convertirse en una de las multinacionales más importantes en la actualidad.

El objetivo principal de la BCV es la búsqueda de nuevas tecnologías y descubrimientos farmacológicos y, con el fin de apoyar y cubrir esta demanda incesante, la compañía dispone de numerosas unidades de investigación (denominadas Unidades de Exploración, UEs) distribuidas por todo el mundo. Cada UE opera bajo la dirección de un jefe de departamento, que tiene libertad absoluta para contratar y despedir a los equipos de investigadores y a los trabajadores de campo. No hay dos unidades iguales, ya que cada una se recluta para servir al propósito particular del jefe de departamento. En la actualidad, un sondeo de las múltiples ocupaciones de aquellos que trabajan para una UE incluirían: científico, botánico, piloto, operador de cámara, buceador, programador, artista, médico, ingeniero, ex-soldado, parapsicólogo, antropólogo, guía local, cazador de caza mayor y físico.

Contando con acceso a equipo de última generación, gastos ilimitados y la libertad relativa de explorar cualquier área de interés, no debería sorprender que algunas UEs profundicen en extraños temas de investigación y desarrollo. Lo que hace la compañía con la información suministrada por los equipos es una incógnita, pero alguien en las esferas corporativas superiores debe considerarla valiosa, ya que la financiación de las UEs continúa y, si los rumores procedentes de la bolsa son ciertos, se espera que se incremente durante los próximos tres años.

Ocupaciones sugeridas para los investigadores: doctor, ingeniero, científico (biólogo, químico, físico, etc.), consultor de programación (desde ingenieros hasta piratas informáticos), guardaespaldas (a menudo antiguos militares o policías), parapsicólogo, guía nativo (miembro de una tribu), videoperiodista, cazador de caza mayor, psicólogo y ecologista (granjero o científico).

Novem Angelus

Una gran riqueza conlleva una gran responsabilidad. El dinero abre muchas puertas y permite el acceso a todo tipo de conocimientos. Por desgracia algunas puertas, una vez abiertas, no pueden volver a cerrarse.

Los Nueve Ángeles, o como reza su nombre en latín, «Novem Angelus», es una sociedad filantrópica de Nueva Inglaterra compuesta por varios individuos muy ricos y poderosos. Fundada en 1784, tras la Guerra de Independencia, la sociedad se creó con el objetivo de «nutrir, desarrollar y mejorar a todos los hombres buenos», ofreciendo apoyo, contactos y patronazgo a las familias acomodadas de Nuevo Hampshire, Massachusetts y Maine. El «Nueve» de su nombre representa los «nueve coros»: las nueve personas que fundaron la organización y que se dice incluían eminentes aristócratas franceses y británicos (que se hicieron americanos).

Durante los dos últimos siglos, Novem Angelus ha continuado con sus buenas obras, financiando numerosas fundaciones educativas y organizaciones benéficas. Esta sociedad huye de la notoriedad y se espera de sus miembros que hagan lo mismo, tal y como lo expresa su lema, «Buscamos solo la

verdad, sin la gloria». Todavía dirigen y lideran la sociedad nueve personas poderosas y discretas. Solo se conoce la identidad pública de una: el Sr. Luc Villiers, que representa al grupo cuando surge la necesidad.

Los Nueve conocen desde hace mucho tiempo ciertas «verdades horribles» demasiado aterradoras para el público, y han buscado la forma de minimizar y limitar dicha información; emplean tanto el dinero como su influencia soterrada para ayudar a sus agentes a «salvar al mundo» mientras se mantienen lejos de los focos (y de cualquier posible escándalo). Los Nueve, a través de intermediarios, contratan al personal que acometerá las misiones delicadas, como adquirir tomos y artefactos antiguos, investigar a ciertos individuos y a otras organizaciones y financiar expediciones. Siendo una sociedad tan hermética, los rumores acerca de los Nueve abundan, y a menudo están relacionados con todo tipo de extrañas y fantásticas teorías de la conspiración. En cuanto a la verdad, los Nueve no dicen una palabra.

Ocupaciones sugeridas para los investigadores: pueden tener cualquier ocupación.

Los chicos de Ratched

Aquellos que se encuentran con los Mitos cambian para siempre. El mundo que los rodea ya no es el lugar seguro y fiable que pensaban que era y en el que crecieron. En su lugar ven sombras en la oscuridad, caras pálidas en las ventanas y, cuando contemplan las estrellas, solo ven un millar de ojos burlones que les devuelven la mirada. Para muchos es el comienzo de un descenso hacia la locura pura y dura, del cual solo se puede esperar el consuelo del olvido. Para algunos afortunados es una locura transitoria que les permite regresar (en mayor o menor medida) a sus vidas anteriores.

No está claro por qué los chicos de Ratched fueron ingresados en el Manicomio de Arkham, ya que cada uno llegó por separado y cada uno mostraba problemas mentales distintos. Sin embargo, todos entablaron una profunda amistad y, cuando se presentaba la oportunidad, se reunían en silencio y se relataban sus experiencias entre susurros. Veían un reflejo de sí mismos en los demás: personas afectadas por los Mitos de formas inexplicables. Aunque sus encuentros con los Mitos habían sido distintos en todos los casos, sus experiencias tenían puntos en común. Su mundo había cambiado irrevocablemente y buscaban la compañía de los demás.

Durante los siguientes meses y años se dictaminó que aparentemente estaban «curados» y volvieron al exterior. De vuelta en sus hogares, se pusieron en contacto y comenzaron a trabajar en equipo según el plan que habían orquestado cuando estaban en el manicomio. Los chicos de Ratched, a sabiendas de que nadie creería sus historias de criaturas sobrenaturales y sectas malignas, habían acordado que cuando recibieran el alta unirían sus fuerzas y trabajarían juntos con el fin de limpiar el mundo de las abominaciones alienígenas. Sonreían a los médicos y a las enfermeras, pretendían tomarse las pastillas y esperaban.

En un arranque de humor negro se llamaron a sí mismos «Los chicos de Ratched», una broma privada relacionada con el personaje de la novela de 1962 de Ken Kesey, *Alguien voló sobre el nido del cuco*. Mientras se ganan la vida con trabajos corrientes, vigilan en busca de signos de los Mitos. Cuando uno de ellos cree que una secta podría estar actuando en un lugar determinado o escucha historias de bestias extraordinarias, avisa al resto y todos juntos se ocupan de descubrir la verdad. Evitan ser el centro de atención y prefieren trabajar desde las sombras, inventándose a menudo identidades falsas para proteger su anonimato cuando se enfrentan a las autoridades. Uno o dos de los suyos actúan como reclutadores, viajando por todos los estados y visitando instalaciones psiquiátricas para localizar a personas que tengan cicatrices visibles o invisibles producidas en encuentros con monstruos y dioses alienígenas.

A pesar de contar con recursos exiguos, los chicos de Ratched aportan un variado surtido de habilidades, conocimientos y experiencia, aunque a veces su estabilidad mental puede ser como el humo en el viento.

Ocupaciones sugeridas para los investigadores: pueden tener cualquier ocupación y deberán elegir la **Plantilla de Experiencia en los Mitos** (véase la página 58).

Los Resurreccionistas

En 1926 un grupo de personas se unieron por su interés en el ocultismo. Pusieron en común sus recursos para la búsqueda del ansiado conocimiento olvidado que se encuentra en antiguos tomos mohosos, escondido en diversas bibliotecas y colecciones privadas.

Con el paso del tiempo, este grupo, que se autodenominó «los Buscadores», comenzó a amasar una colección de tratados y libros que describían la magia sobrenatural y los extraños habitantes de otros mundos. Al poco tiempo el grupo se dividió. Algunos de sus integrantes querían experimentar con el conocimiento contenido en aquellos libros, ejecutando los hechizos e invocaciones, mientras que el resto de los Buscadores lo consideraron una estupidez, ya que creían que los libros no debían tomarse al pie de la letra y que necesitaba abordarse de una forma más teórica. Aquellos deseosos de seguir una vía más práctica, cansados de los debates eternos, tomaron cartas en el asunto y llevaron a cabo un ritual de invocación. Todos los implicados en la invocación, menos tres, murieron o enloquecieron. Mientras el resto de los Buscadores (que no habían participado) se recuperaba de la noticia, los supervivientes huyeron con casi todos los libros del grupo. La invocación había transformado a los tres supervivientes; ahora eran el recipiente del ser que habían invocado y tenían una nueva misión: allanar el camino para el retorno de los Antiguos.

Los Buscadores no tardaron en reunir todas las piezas y comprender lo que habían ayudado a liberar en el mundo de forma involuntaria. Solo quedaba una solución: deberían rastrear a los tres supervivientes y acabar con sus estratagemas.

Así es como comenzó la labor de investigar toda actividad que pudiera estar relacionada con los Mitos, con la esperanza de que les condujera a uno de los «tres» o a todos ellos. A lo largo de muchos años, los Buscadores han descubierto numerosas amenazas de los Mitos y se han ocupado de ellas, pero el precio ha sido muy alto: solo cinco de los miembros originales sobreviven y todos están cercanos a la muerte. Incapaces de abandonar su misión, los cinco Buscadores restantes acordaron emplear uno de los pocos hechizos que estaban a su disposición: el hechizo de resurrección. Utilizándolo con cautela, el grupo ha alcanzado la inmortalidad para así poder continuar con su misión durante más tiempo que su esperanza de vida normal. En la actualidad trabajan desde las sombras y reclutan nuevos miembros para los Buscadores que les ayuden en «la gran misión» de combatir a los Mitos. Muy pocos conocen toda la verdad sobre los Buscadores. Los que sobreviven el tiempo suficiente y demuestran que tienen la mentalidad adecuada pueden llegar a tener la fortuna de que les susurren ciertos secretos.

Los Resurreccionistas (el nombre que adoptaron los cinco Buscadores originales) se valen de intermediarios y reclutan y financian equipos tanto a corto como a largo plazo. Los equipos están formados por personas con un amplio abanico de habilidades y experiencia. Casi todos ellos tienen en común el deseo de enfrentarse y reprimir el mal; algunos sencillamente son amantes del peligro y la aventura que ello entraña, mientras que una minoría se une para satisfacer su ansia de libros extraños y conocimiento exótico.

Ocupaciones sugeridas para los investigadores: enfermera, diletante, médico, ingeniero, pirata informático, bibliotecario, contrabandista (de alcohol), criminal, periodista, parapsicólogo, piloto, inspector de policía, profesor, soldado y miembro de una tribu.

La Sociedad para la Exploración de lo Inexplicable

La Sociedad para la Exploración de lo Inexplicable (SEI) es un grupo académico informal radicado en la Universidad Miskatonic en Arkham. La sociedad fue fundada en 1889 por un pequeño grupo de profesores que compartían un interés mutuo por lo inexplicable. El grupo ha continuado desde entonces, con algunos de sus miembros fundadores retirados y la incorporación de reclutas bajo invitación. La sociedad ha obtenido notoriedad pública tras colaborar en varias investigaciones policiales que llamaron la atención de la prensa local. Las autoridades, necesitadas de ayuda en todo tipo de misterios extraños, requieren y buscan a menudo la sabiduría acumulada de la sociedad, así como a sus integrantes.

En la actualidad, la sociedad se reúne una vez al mes en la sala de lectura privada de la biblioteca Orne, donde se cuentan historias y se conjetura sobre ciertos misterios. Cuando se presenta un caso interesante, la sociedad elige entre todos sus miembros a los investigadores más adecuados para solucionar el problema.



- Los camaradas de «Wipers» -

NOMBRE: Pierre LeBlanc

EDAD: 41 años

OCUPACIÓN: Periodista

Nacido en Montreal, Pierre es franco-canadiense. Dejó Canadá cuando era joven para trabajar en Europa y vivió en Francia y Suiza. En 1903 Pierre conoció al hombre que se convertiría en su mejor amigo, Alex Delacroix, un innovador fotoperiodista que trabajaba para *Le Journal de Genève*. Alex le presentó a su hermana Marie y al poco tiempo los dos se enamoraron y se casaron en 1906. La pareja se estableció en Lausana, Suiza. De esta unión, Pierre y Marie tuvieron dos hijos: Audrey nació en 1909 y Quentin en 1913.

Entonces estalló la guerra. Aunque Suiza era neutral, Pierre no podía quedarse de brazos cruzados mientras otros eran asesinados. En 1915, cuando la Primera División canadiense llegó a Francia, el servicio de inteligencia británico reclutó a Pierre para que se hiciera pasar por un periodista suizo que cubría el bando alemán en el conflicto, haciendo uso de su conocimiento del entorno y sus habilidades lingüísticas. En realidad, Pierre era un espía del bando aliado.

En 1917, Pierre estaba en el frente de Bélgica. Tras hacerse con unos documentos que detallaban un arma secreta alemana, concertó un encuentro con las fuerzas aliadas en Ypres. Pierre y el escuadrón enviado a la reunión se cobijaron en un sótano debido al intenso fuego de artillería. Pierre fue el primero en advertir la puerta de hierro, inscrita con extrañas letras y símbolos, y los escalones de piedra que había tras ella y que se adentraban en la oscuridad. En aquel foso mortuorio, la guerra se desvaneció para Pierre, solo para ser reemplazada por un horror aún mayor.

FUE 40	CON 50	TAM 50	DES 75
APA 65	EDU 70	INT 80	POD 75
COR 63	Suerte 35	BD 0	Corpulencia 0
Mov 7	PV 10		

Pelea 55% (27/11) daño 1D3 o según arma

Rifle/Escopeta 45% (22/9) daño 2D6+4 (Lee Enfield)

Esquivar 37% (18/7)



HABILIDADES: Arte/Artesanía (Interpretación) 60%, Buscar libros 30%, Crédito 27%, Descubrir 40%, Historia 60%, Mitos de Cthulhu 7%, Persuasión 30%, Psicología 35%.

IDIOMAS: alemán 45%, francés (propio) 75%, inglés 70%, schwyzerdutsch (alemán de suiza) 55%.

Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: 1,78 m, pelo castaño y ojos verdes tras unos anteojos de montura metálica.

ALLEGADOS: Alex, su mejor amigo y cuñado; Audrey y Quentin, hija e hijo; Marie, su mujer; Ernest Kedderidge, servicio de inteligencia británico.

LUGARES SIGNIFICATIVOS: Montreal, Canadá, donde nació y creció; Lausana, Suiza; Ypres, Bélgica.

POSESIONES PRECIADAS: Un reloj de bolsillo suizo fabricado a mano por el abuelo de su mujer; es un regalo de boda de sus suegros, en la tapa del reloj lleva una fotografía de su mujer y sus hijos. Una navaja del ejército suizo, modelo de 1890.

RASGOS: Muy insistente, tenaz y paciente.

Le Journal de Genève

- El circo de los prodigios de Wrath -

NOMBRE: Duane Haven

EDAD: 40 años

OCUPACIÓN: Domador de leones

Cuando era joven, Haven vivió en África, donde surgió su amor imperecedero por los animales salvajes. Fue también durante esa época en África cuando Haven supo de las sectas oscuras que adoraban a dioses repugnantes: una de esas sectas secuestró a su hermana, Antin. Por desgracia su padre, que colaboraba con las autoridades, fue incapaz de salvar a Antin; pero sí que consiguieron capturar a los líderes de la secta y llevarlos ante la justicia.

Al volver a Francia, Haven, atormentado por la pérdida de su hermana, huyó de lo que prometía ser una exitosa carrera política para unirse a un circo ambulante, con el fin de poder olvidar sus penas. Su afinidad natural con los animales hizo de él un candidato ideal para convertirse en domador de leones.

Mientras viajaban por Europa, Wilminster Hackentoth, un cazador de talentos de Cecil Wrath, abordó a Haven para ofrecerle un trabajo... y una misión. Haven, con la cabeza llena de sueños sobre Estados Unidos, de la oportunidad de ver su nombre en el cartel y de la posibilidad de dar caza a la clase de demonios que le habían arrebatado a su hermana, aprovechó la oportunidad de viajar a través del Atlántico y unirse al circo de los prodigios de Wrath.

FUE 60	CON 75	TAM 50	DES 65
APA 70	EDU 85	INT 75	POD 60
COR 56	Suerte 45	BD 0	Corpulencia 0
Mov 8	PV 12		

Pelea 45% (22/9) daño 1D3 o según arma

Esquivar 40% (20/8)

HABILIDADES: Arte/Artesanía (Interpretación) 60%, Crédito 24%, Descubrir 35%, Encanto 55%, Equitación 50%, Escuchar 35%, Historia 45%, Intimidar 30%, Lanzar 40%, Naturaleza 45%, Primeros auxilios 55%, Psicología 20%, Seguir rastros 55%, Sigilo 45%, Trato con animales (León) 80%.

IDIOMAS: afrikaans 10%, francés (propio) 85%, inglés 60%, swahili 20%.



Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: Un hombre pequeño y delgado con pelo negro. Sus ojos le dan un aspecto serio; a veces se puede percibir un destello de locura.

ALLEGADOS: Su padre, que lo desheredó cuando Haven se marchó con el circo.

LUGARES SIGNIFICATIVOS: Nueva Orleans y África central.

POSESIONES PRECIADAS: Un conjunto de cuatro estatuillas tribales africanas que le dio un brujo africano.

RASGOS: Busca el peligro, posee un fuerte sentido del coraje moral.

MARCAS O CICATRICES: Múltiples cicatrices de «jugar» con los leones.



- ¡Extraño pero cierto! -

NOMBRE: Robert Andersson

EDAD: 44 años

OCUPACIÓN: Periodista

Durante su juventud, Robert estudió en la Universidad Miskatonic en Arkham. Gracias a su talento para la escritura, trabajó en el periódico estudiantil y soñaba que algún día volvería a Suecia como ganador del premio Nobel de literatura. Su sueño nunca se haría realidad. Mientras la pila de cartas de rechazo de las editoriales crecía junto a su máquina de escribir, Robert descubrió que podía sobrevivir escribiendo para periódicos y revistas. Cuanto más sensacionalista y pintoresca era la historia, más llamaba la atención y mejor le pagaban. Poco tiempo después comenzó una relación provechosa con la revista *¡Extraño pero cierto!*

En la actualidad, Robert trabaja casi en exclusiva para *¡Extraño pero cierto!* Viaja por las zonas olvidadas de Estados Unidos, en busca de leyendas e historias insólitas para el público de la revista. Robert, conocido tanto por ser un amigo como por ser una molestia, ha tejido una extensa red de contactos que le proporcionan los últimos cotilleos y rumores.

FUE 40	CON 55	TAM 65	DES 60
APA 55	EDU 80	INT 75	POD 60
COR 58	Suerte 6	BD 0	Corpulencia 0
Mov 6	PV 12		

Pelea 35% (17/7) daño 1D3 o según arma

Esquivar 30% (15/6)

HABILIDADES: Arte/Artesanía (Literatura) 70%, Arte/Artesanía (Fotografía) 25%, Buscar libros 50%, Charlatanería 50%, Ciencias ocultas 40%, Conducir automóvil 40%, Crédito 40%, Encanto 65%, Historia 50%, Persuasión 30%, Psicología 60%.

IDIOMAS: inglés 60%, sueco (propio) 80%.



Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: Complexión delgada, con un aspecto algo endeble, entradas en el pelo y gafas, ojos amables y una sonrisa cálida.

POSESIONES PRECIADAS: Su fiable máquina de escribir portátil Remington y un viejo coche Ford, abollado pero muy querido.

RASGOS: Agudo, con una imaginación despierta y una habilidad muy práctica de entablar amistad con casi cualquier persona.



- La 13ª del sur-

NOMBRE: Jo Van Bordde

EDAD: 45 años

OCUPACIÓN: Agente de policía uniformado y entrenador de perros

Jo Van Bordde ha patrullado las calles de Nueva York desde que se unió al cuerpo como un recluta novato. Para mucha gente es una imagen familiar; de patrulla con Max, su perro. Todo el mundo le conoce como el «poli justo» y es respetado y querido. Pero detrás de su sonrisa, Jo Van Bordde esconde un secreto siniestro. Hace poco, unos compañeros le abordaron para preguntarle si estaba listo para «marcar la diferencia». Sus compañeros le contaron lo que habían encontrado en el sótano de la calle 14ª este y que habían decidido tomar cartas en el asunto para limpiar las calles de ese tipo de abominaciones. Van Bordde accedió y fue admitido en la conjura.

En la actualidad, Van Bordde y Max no se limitan a estar atentos a los carteristas, sino que también merodean por los callejones oscuros, los edificios abandonados y las zonas menos recomendables de la comisaría 13ª para ocuparse de cosas que causarían pesadillas al resto de la humanidad.

FUE 45	CON 50	TAM 65	DES 60
APA 45	EDU 60	INT 60	POD 55
COR 54	Suerte 60	BD 0	Corpulencia 0
Mov 6	PV 11		

Pelea 55% (27/11) daño 1D3 o según arma

Arma corta 45% (22/9) daño 1D8 (automática calibre .32)

Esquivar 30% (15/6)

HABILIDADES: Charlatanería 60%, Ciencias ocultas 45%, Conducir automóvil 45%, Crédito 26%, Derecho 30%, Descubrir 50%, Escuchar 35%, Intimidar 45%, Lanzar 40%, Primeros auxilios 50%, Psicología 50%, Seguir rastros 35%, Sigilo 65%, Trato con animales (Perro) 65%, Tregar 40%.

IDIOMAS: holandés 65%, inglés (propio) 90%.



Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: Alto y delgado, con ojos azules, pelo marrón oscuro con algunas canas y bigote.

ALLEGADOS: Manon, su esposa fiel, que querría poder volver a Bélgica.

LUGARES SIGNIFICATIVOS: Namur en Bélgica, de donde son originarios su familia y él.

POSESIONES PRECIADAS: Su perro y compañero, Max, un Border Collie.

RASGOS: Le encanta beber cerveza belga (cuando la encuentra).



NOMBRE: Henry Talotap

EDAD: 39 años

OCUPACIÓN: Antropólogo

Talotap, que creció en Boston, se mudó a Arkham para estudiar en la Universidad Miskatonic. Tras obtener un doctorado en antropología, se quedó en Arkham después de graduarse mientras buscaba trabajo. Después de una serie de trabajos mal pagados, Talotap consiguió una plaza en una expedición de campo al este de África financiada por la Universidad Miskatonic, con el objetivo de estudiar los ritos de iniciación de los nativos.

Talotap no lo sabía, pero la expedición estaba co-financiada por la BCV, que quería identificar y obtener los ingredientes de ciertas «medicinas» empleadas por los ancianos de la tribu y que, según los informes históricos, poseían propiedades beneficiosas. Durante la misión, Talotap fue esencial, no solo para ganarse la confianza de los ancianos de la tribu, sino también para conseguir la lista de ingredientes necesarios para elaborar la medicina. Al volver a Arkham, la BCV le ofreció a Talotap un puesto en una de las nuevas Unidades de Exploración. Talotap aprovechó la oportunidad y se convirtió en uno de los primeros en trabajar en las UEs experimentales.

FUE 55	CON 60	TAM 75	DES 50
APA 55	EDU 90	INT 80	POD 60
COR 43	Suerte 50	BD +1D4	Corpulencia 1
Mov 7	PV 13		

Pelea 25% (12/5) daño 1D3 + BD o según arma

Esquivar 30% (15/6)

HABILIDADES: Antropología 80%, Arqueología 30%, Arte/artesanía (Fotografía) 40%, Buscar libros 35%, Ciencia (Astronomía) 20%, Ciencia (Biología) 20%, Ciencia (Química) 20%, Ciencia (Zoología) 15%, Ciencias ocultas 20%, Crédito 25%, Descubrir 55%, Encanto 40%, Historia 50%, Persuasión 30%, Psicología 60%, Seguir rastros 40%.

IDIOMAS: francés 30%, griego 20%, inglés (propio) 90%, latín 40%.



Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: 1,88 m, pelo rubio (empiezan a salirle canas), pálido, gafas pequeñas y de cristales gruesos.

LUGARES SIGNIFICATIVOS: Valle del Rift, en África del este, y Boston, en Nueva Inglaterra.

POSESIONES PRECIADAS: Un cráneo extrañamente deformado, hallado en el Norte de África, y que desafía cualquier método científico para identificarlo; Talotap está convencido de que representa el «eslabón perdido» de la humanidad.

RASGOS: Aborda la vida de una manera metódica y lógica, y le desagradan el caos y el desorden.



- BCV Investigación -

NOMBRE: Sean Wolfe, «el lobo»

EDAD: 39 años

OCUPACIÓN: Ayudante técnico de campo
y archivista

Sean Wolfe ha trabajado para la BCV durante quince años. Comenzó en el departamento de servicio de datos, pero la aptitud natural de Wolfe para la resolución de problemas (así como sus vastos conocimientos técnicos) llamó la atención del Departamento de Investigación. Wolfe consiguió una promoción interna a una UE y ahora trabaja con un grupo de expertos de campo, proveyendo apoyo técnico in situ y catalogando textos inusuales (lo que incluye su obtención, duplicado y almacenamiento).

Dentro de la BCV, Wolfe se ha ganado la reputación de alguien en quien se puede confiar. Sus conocimientos y su habilidad para trabajar con calma bajo presión son competencias muy útiles, de forma que otros equipos de UE suelen solicitar sus servicios. Por lo tanto, Wolfe mantiene buenas relaciones con varias UEs de toda la BCV; y probablemente sepa más de las operaciones en curso de las UEs de lo que sus jefes querrían.

Durante su último trabajo de campo, dos miembros del equipo desaparecieron mientras exploraban una red de cavernas en las Montañas Apalaches de Carolina del Norte. A pesar de que se intentó rescatarlos, fue infructuoso. Desde entonces, Wolfe se ha vuelto distante y suspicaz; y ha confesado a algunos compañeros que no se cree la versión oficial de los hechos y que sospecha que ha habido algo turbio. Wolfe está empezando a dudar de que a la BCV le preocupen los intereses de sus empleados.

FUE 30	CON 40	TAM 60	DES 40
APA 70	EDU 80	INT 75	POD 50
COR 43	Suerte 60	BD 0	Corpulencia 0
Mov 7	PV 10		

Pelea 25% (12/5) daño 1D3 o según arma

Esquivar 20% (10/4)

HABILIDADES: Arte/Artesanía (Fotografía) 55%, Buscar libros 70%, Ciencias ocultas 40%, Contabilidad 45%, Charlatanería 50%, Crédito 49%, Electricidad 60%, Electrónica 40%, Historia 40%, Informática 80%, Mecánica 45%, Mitos de Cthulhu 5%, Persuasión 35%, Psicología 30%.

IDIOMAS: alemán 30%, español 10%, inglés (propio) 80%.



Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: 1,78 m, pelo marrón y barba recortada, complexión media.

LUGARES SIGNIFICATIVOS: Las colinas de Nuevo Hampshire.

POSESIONES PRECIADAS: Reloj de bolsillo de la suerte que le dio su padre.

RASGOS: Callado y reservado, trabajador y diligente. Ha comenzado a sospechar de la empresa que lo contrató.

MARCAS O CICATRICES: Cicatriz en la palma de la mano derecha.



NOMBRE: Sveinung Svea

EDAD: 42 años

OCUPACIÓN: Escritor

A primera vista, Svea no parece ser más que un escritor friki noruego, obsesionado con los videojuegos, los tebeos y los libros de terror; sin embargo, esta apariencia oculta un intelecto brillante y determinado. El verdadero trabajo de Svea, cuando no está vomitando otra novela sensacionalista de terror, es la recopilación, análisis y destrucción de textos antiguos que tratan sobre la verdadera naturaleza del universo.

No se sabe cómo llamó la atención de Novus Angelus, y ni Svea ni su responsable están dispuestos a hablar del tema, ya que su contrato con los Nueve es un secreto bien guardado. Svea se sirve de su condición de celebridad menor para viajar por el mundo para documentarse y asistir a las numerosas convenciones de admiradores. En realidad, Svea planea dichos viajes meticulosamente y los emplea como tapadera para su auténtico trabajo. Una vez ha obtenido un texto «censurado», copia su contenido y destruye el original.

Svea no sabe mucho sobre sus jefes: todos los caminos conducen y terminan en el Sr. Villiers. A pesar de ello, Svea está comprometido con la causa y contempla su trabajo como algo necesario para proteger a la sociedad y a la humanidad en general.

FUE 60	CON 50	TAM 70	DES 40
APA 45	EDU 95	INT 90	POD 75
COR 64	Suerte 50	BD +1D4	Corpulencia 1
Mov 6	PV 12		

Pelea 25% (12/5) daño 1D3 + BD o según arma

Arma corta 65% (32/13) daño 1D10 (Glock 17, 9mm)

Esquivar 20% (10/4)

HABILIDADES: Arqueología 17%, Arte/Artesanía (Escritor de terror) 50%, Buscar libros 75%, Charlatanería 25%, Ciencia (Astronomía) 15%, Ciencia (Biología) 10%, Ciencia (Física) 10%, Ciencia (Química) 9%, Ciencias ocultas 70%, Crédito 66%, Descubrir 39%, Historia 55%, Informática 85%, Mitos de Cthulhu 12%, Persuasión 40%, Psicología 20%.

IDIOMAS: alemán 25%, árabe 7%, griego 20%, inglés 80%, latín 66%, noruego (propio) 90%.



Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: Corpulento, calvo, rubicundo y con ojos azules.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: La sabiduría ancestral tiene que mantenerse a salvo de las masas ignorantes; la sabiduría debería estar exclusivamente en manos de aquellos que poseen un intelecto superior.

ALLEGADOS: Miércoles, su gato negro.

POSESIONES PRECIADAS: Una copia falsa de El libro de Eibon, dos páginas (supuestamente) arrancadas de una copia del Al Azif.

RASGOS: Jovial e ingenioso.



- Novem Angelus -

NOMBRE: Dr. Daniel Skomorowski

EDAD: 35 años

OCUPACIÓN: Arqueólogo

El conde Daniel Skomorowski nació con un pan debajo del brazo. Sus antepasados eran del rancio abolengo de la Polonia prusiana y emigraron a Dinamarca. Tenía todo lo que quería. Cuando llegó el momento, Skomorowski decidió cruzar el océano para estudiar en la Universidad Miskatonic en Arkham.

Antes de volver a Europa, un asociado de Luc Villiers contactó con él para hacerle una oferta tentadora: unirse a una expedición para estudiar las tribus de Groenlandia occidental. Todo iba bien hasta que, durante una excavación, ocurrió una catástrofe. Cuando el equipo de rescate llegó finalmente al campamento de la expedición, todos estaban muertos menos Skomorowski, que no podía recordar nada de lo que había ocurrido. La única pista residía en el objeto que Skomorowski sujetaba entre las manos cuando el equipo de rescate encontró su cuerpo inconsciente: un tupilaq, tallado en hueso, que representaba a una criatura retorcida y de aspecto malvado.

Tras su convalecencia, Skomorowski ha sido contratado para investigar y documentar las costumbres nativas y los artefactos religiosos de todo el mundo. Nadie sabe si es consciente de que esta labor está financiada por Novem Angelus.

FUE 55	CON 75	TAM 65	DES 50
APA 55	EDU 90	INT 80	POD 60
COR 54	Suerte 55	BD 0	Corpulencia 0
Mov 7	PV 14		

Pelea 35% (17/7) daño 1D3 o según arma

Espada 45% (22/9) daño 1D6+1 (mediana)

Arma corta 30% (15/6) daño según arma

Rifle/Escopeta 50% (25/10) daño según arma

Esquivar 30% (15/6)



HABILIDADES: Arqueología 80%, Buscar libros 26%, Ciencia (Geología) 20%, Ciencia (Matemáticas) 25%, Ciencias ocultas 25%, Conducir automóvil 40%, Crédito 93%, Descubrir 55%, Encanto 25%, Historia 65%, Naturaleza 25%, Persuasión 35%, Supervivencia (Ártico) 35%.

IDIOMAS: danés (propio) 90%, groenlandés 15%, inglés 80%, latín 20%.

Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: Estatura media y complexión musculosa, cara angelical y ojos azules.

ALLEGADOS: Su familia, compuesta por su bisabuela, su abuela, su madre, su padre y su hermana.

LUGARES SIGNIFICATIVOS: Dinamarca, su lugar de nacimiento y residencia familiar.

POSESIONES PRECIADAS: Anillo grabado con el escudo de la familia Skomorowski y su pastor alemán, Santo.

RASGOS: No tolera en absoluto la incompetencia o la estupidez.

- Los chicos de Ratched -

NOMBRE: Douglas Lee Haxton

EDAD: 52 años

OCUPACIÓN: cartero (que ha visto demasiado)

Haxton amaba su trabajo en la oficina de correos de Arkham, recorría las rutas de entrega, conocía gente y ofrecía un servicio, pero siempre sintió que faltaba algo en su vida.

Poco antes de su 50 cumpleaños vio algo extraño mientras caminaba junto a un almacén abandonado. Al acercarse para echar un vistazo, una banda de hombres salvajes con apariencia bestial atacaron a Haxton, que sobrevivió al encuentro a duras penas. Aunque las heridas físicas se curaron rápidamente, su mente tardó mucho más en recuperarse. Después de una estancia de varios meses en el Manicomio de Arkham, Haxton fue dado de alta; los médicos hicieron constar que había conseguido «recuperarse por completo». En realidad, había aprendido a contar a los médicos lo que querían escuchar.

Su estancia en el sanatorio no fue en vano; había otros que habían sobrevivido a sus propios encuentros con cosas que el ser humano no debería conocer. Esas personas escucharon la historia de Haxton y asintieron; sabían que decía la verdad. Se llamaban a sí mismos los Chicos de Ratched y decían que se encargaban de proteger a la humanidad de los terrores nocturnos. Después del alta, Haxton mantuvo el contacto con los Chicos de Ratched. Con el tiempo, se le ofreció formar parte de la lucha por la salvación de la humanidad. Haxton había encontrado lo que había estado buscando toda su vida y una forma de marcar una diferencia. En la actualidad dedica su tiempo al «proyecto», buscando en internet y en los periódicos incidentes que pudieran estar relacionados con la obra de los Antiguos. Se mantiene vigilante y preparado para responder a la llamada en el momento en que se produzca.

FUE 60	CON 45	TAM 70	DES 45
APA 50	EDU 85	INT 90	POD 65
COR 55	Suerte 60	BD +1D4	Corpulencia 1
Mov 5	PV 11		

Pelea 25% (12/5) daño 1D3 + BD o según arma

Arma corta 40% (20/8) daño según arma

Rifle/Escopeta 70% (35/14) daño según arma

Esquivar 22% (11/4)



HABILIDADES: Arte/Artesanía (Canto) 25%, Arte/Artesanía (Interpretación) 35%, Buscar libros 60%, Ciencia (Astronomía) 40%, Ciencia (Física) 20%, Ciencias ocultas 50%, Contabilidad 50%, Crédito 24%, Descubrir 45%, Disfrazarse 25%, Escuchar 40%, Historia 25%, Informática 50%, Lanzar 50%, Mitos de Cthulhu 4%, Persuasión 60%, Sigilo 40%.

IDIOMAS: francés 20%, inglés (propio) 85%.

Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: Estatura media, calvicie incipiente, robusto, con ojos ojerosos y atormentados.

ALLEGADOS: Soltero; aunque se ha distanciado de sus amigos, todavía le importan sus ancianos padres.

POSESIONES PRECIADAS: Sus libros; su adorable escopeta Mossber 590 del calibre 12 (con bayoneta); y la encantadora pistola Colt 1911A1 del .45 ACP.

RASGOS: Es una especie de fanático de las armas; desde su incidente siempre tiene un arma a mano, aunque no tiene licencia. Está sujeto a arranques extremos de energía nerviosa.

MARCAS O CICATRICES: Cicatriz en el lado derecho del torso, lugar en el que un hombre salvaje le arañó con sus garras.

FOBIAS Y MANÍAS: Claustrofobia.

- Los chicos de Ratched -

NOMBRE: Luke Atkinson

EDAD: 28 años

OCUPACIÓN: Profesor

Desdeñando el duro estilo de vida de sus padres, Atkinson se mudó para estudiar en la Universidad de Australia y convertirse en profesor. Después de conseguir su título, Atkinson volvió a su ciudad natal para dedicarse a la enseñanza y allí se casó y tuvo dos hijos; pero pronto su vida iba a cambiar de nuevo.

A Atkinson le gustaba la exploración. En una visita al Lago Blue le sucedió algo terrible e inexplicable. Una cosa repugnante y sobrenatural surgió del agua, agarró a Atkinson con sus espantosas extremidades y tiró de él hacia un lugar más allá de este mundo. Atkinson no sabe si la experiencia duró segundos, horas o días; todo lo que queda de ella es una serie de visiones de pesadilla durante las cuales Atkinson contempló el retorno de los Antiguos y el destino final de la humanidad. En algún momento, Atkinson despertó en la orilla del Cuicocha, el lago del cráter situado en la provincia ecuatoriana de Imbabura. Lo encontraron delirando y lo trasladaron al hospital más cercano. Al encontrar su cartera, la gente del lugar pensó que Atkinson era un viajero que había tenido problemas. Finalmente las autoridades pudieron contactar con su familia y se iniciaron los trámites para devolverlo a Australia.

A su regreso, quedó claro que su mente estaba desquiciada; además, no existía una explicación clara de cómo había llegado hasta Ecuador. El hospital Thomas Brentwood se hizo cargo de él. Durante su estancia, Atkinson trabó amistad con un visitante del hospital que se llamaba Anton que también había experimentado visiones extrañas. Anton le contó de la existencia de otros que habían sufrido experiencias extrañas y que pertenecían a un grupo secreto llamado los Chicos de Ratched. El grupo estaba dedicado a evitar el regreso de los Antiguos.

Desde que recibió el alta, Anton pasa a verlo de vez en cuando y los dos desaparecen durante semanas. Su familia cree que se marchan a recorrer el interior de Australia. En realidad, están luchando contra los Mitos.

FUE 75	CON 60	TAM 60	DES 60
APA 60	EDU 75	INT 60	POD 40
COR 28	Suerte 45	BD +1D4	Corpulencia 1
Mov 8	PV 12		

Pelea 45% (22/9) daño 1D3 + BD o según arma (palo de hockey)

Rifle/Escopeta 40% (20/8) daño según arma

Esquivar 30% (15/6)



HABILIDADES: Arte/Artesanía (Historia del arte) 45%, Arte/Artesanía (Pintura) 30%, Charlatanería 50%, Ciencia (Astronomía) 10%, Ciencia (Biología) 35%, Ciencia (Química) 40%, Ciencias ocultas 20%, Crédito 35%, Descubrir 35%, Encanto 20%, Equitación 30%, Historia 40%, Mitos de Cthulhu 6%, Naturaleza 30%, Persuasión 45%, Seguir rastros 25%, Supervivencia (interior de Australia) 40%.

IDIOMAS: español 10%, inglés (propio) 80%.

Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: Estatura media, pelo marrón y despeinado, ojos verdes y una sonrisa torcida.

ALLEGADOS: Casado con Elyse, tienen dos hijos: Jack e Isabella. Su padre, Keith y su madre, Jane, se hacen cargo de la granja familiar con la ayuda de su hermano Ryan y su hermana Teagan.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Hará lo que haga falta para proteger a su familia de los horrores que ha contemplado en el futuro de la humanidad.

POSESIONES PRECIADAS: Un palo de hockey que le dio su padre.

RASGOS: Honesto y abierto, de mente ágil.

MARCAS O CICATRICES: Cicatrices en la rodilla derecha, la zona inferior del abdomen y la zona superior del estómago; no conserva ningún recuerdo de cómo sufrió dichas heridas.

- Los Resurreccionistas -

NOMBRE: Daniel Laufer

EDAD: 39 años

OCUPACIÓN: Criptógrafo

Laufer había trabajado descifrando códigos para el Directorio de Inteligencia Militar británico y llamó la atención de los Buscadores cuando investigaban un conjunto de transmisiones inusuales interceptadas durante la Primera Guerra Mundial. Fascinado por las extrañas claves que le enseñaron los Buscadores, fue un recluta entusiasta que se sentía tan a gusto descifrando los desvaríos de los ocultistas medievales como los mensajes secretos de las naciones enemigas.

Laufer ha trabajado para los Buscadores desde que terminó la guerra. Su obsesión por encontrar el significado oculto detrás de las claves mágicas casi le ha llevado hasta la locura. Está cada vez más atormentado por las pesadillas. Los que le conocen comentan su nerviosismo creciente y su hábito de comerse las uñas.

Laufer ha rehuido del bullicio de Londres en favor del efecto restaurador del aire marino de Brighton y se le puede encontrar caminando por el paseo marítimo, lanzando miradas huidizas al horizonte.

FUE 45	CON 45	TAM 60	DES 60
APA 65	EDU 75	INT 80	POD 75
COR 42	Suerte 45	BD 0	Corpulencia 0
Mov 8	PV 10		

Pelea 25% (12/5) daño 1D3 o según arma

Esquivar 30% (15/6)

HABILIDADES: Buscar libros 70%,
Charlatanería 30%, Ciencia (Criptografía) 80%,
Ciencia (Matemáticas) 75%, Ciencias ocultas 35%,
Contabilidad 40%, Crédito 47%, Descubrir 75%,
Mitos de Cthulhu 9%, Naturaleza 35%, Persuasión 45%.

IDIOMAS: inglés (propio) 90%, latín 25%.



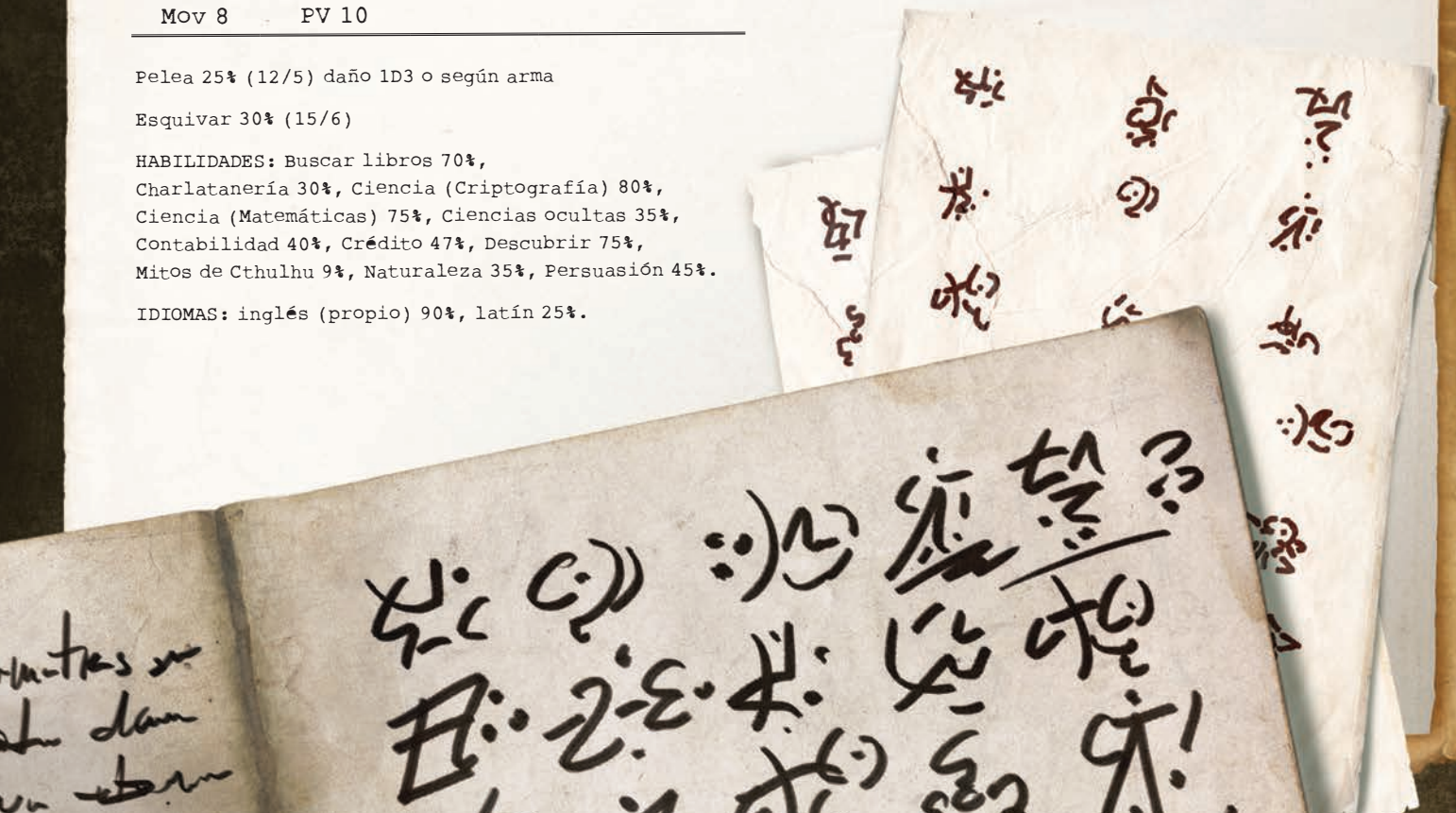
Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: De complexión y estatura medias, aspecto estudioso, con pelo negro y de tez rubicunda.

LUGARES SIGNIFICATIVOS: El paseo marítimo de Brighton.

POSESIONES PRECIADAS: Odín y Sif, sus gatos.

RASGOS: Tiende a esbozar una sonrisa de superioridad sin darse cuenta de ello.



- Los Resurreccionistas -

NOMBRE: Erik Ellström

EDAD: 24 años

OCUPACIÓN: Diletante

Erik es hijo único de Henry Ellström, el dueño de Textiles Ellström. Tras la muerte de su madre, Erik y su padre se mudaron a los EE. UU. El padre de Erik se aseguró de que su hijo tuviera solo lo mejor, desde tutores particulares hasta la mejor ropa y los mejores juguetes. A medida que Erik crecía, lo hacía su círculo social. Erik, de veintitantos años, es una personalidad conocida en su ciudad.

Un año atrás, un tal Sr. Lancing se puso en contacto con Erik, en representación de un grupo de personas que se hacían llamar «los Buscadores». El Sr. Lancing le dijo que el grupo estaba invitando a algunos individuos seleccionados de buena reputación para que se unieran a la organización. El Sr. Lancing le dijo que, en su caso, el grupo estaba interesado en emplear sus conocimientos de latín. Erik aprovechó la oportunidad, ya que parecía una ruta directa a la aventura, o por lo menos a unas cuantas bromas. Tras un apretón de manos, el Sr. Lancing le dijo que no tardaría en ponerse en contacto con él.

Erik sabe que el grupo está más interesado en su dinero que en él, pero aun así ha estado tremendamente emocionado desde su encuentro. Espera la llamada, seguro de que pronto se embarcará en la aventura de su vida.

FUE 55	CON 50	TAM 40	DES 85
APA 55	EDU 85	INT 70	POD 25
COR 25	Suerte 65	BD 0	Corpulencia 0
Mov 9	PV 9		

Pelea 35% (17/7) daño 1D3 o según arma

Rifle/Escopeta 45% (22/9) daño según arma

Esquivar 42% (21/8)

HABILIDADES: Arte/Artesanía (Violín) 60%,
Buscar libros 45%, Charlatanería 45%,
Crédito 93%, Descubrir 35%, Encanto 60%,
Equitación 55%, Escuchar 60%, Historia 50%,
Lanzar 35%, Psicología 45%.

IDIOMAS: inglés (propio) 85%, latín 70%, sueco 60%.



Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: 1,70 m, regordete (culpa de una vida llena de lujos). Pelo rubio y corto, y ojos azules y brillantes.

ALLEGADOS: Su padre, Henry Ellström, dueño de Textiles Ellström.

LUGARES SIGNIFICATIVOS: La mansión de su padre en Kingsport, donde la brisa marina se lleva todas sus preocupaciones.

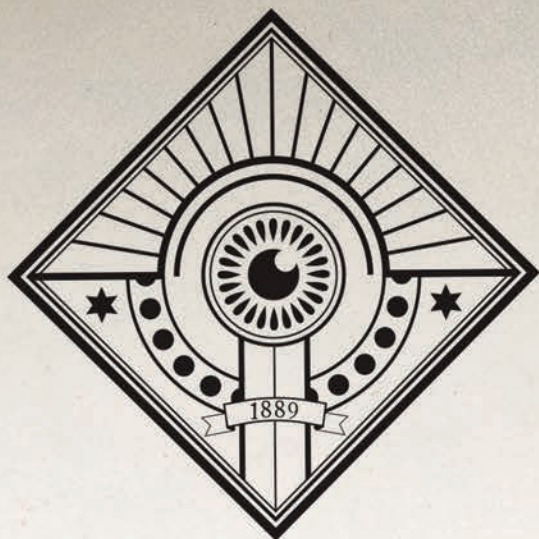
POSESIONES PRECIADAS: Su violín, un del Gesù de valor incalculable.

RASGOS: Adicto a las aventuras y las emociones fuertes. Generoso con su riqueza.



Ellström

LATÍN-ESPAÑOL



SOCIEDAD PARA LA EXPLORACIÓN DE LO INEXPLICABLE

1889

Los siguientes investigadores (así como los de las páginas anteriores) pueden ser empleados como inspiración para crear los vuestros o como personajes listos para jugar.



NOMBRE: Sam Marsh «El afortunado»

EDAD: 20 años

OCUPACIÓN: Estudiante de Biología
(miembro ordinario)

Marsh «El afortunado» es un hombre de acción. El afortunado suele ser el elegido para dirigir los trabajos de campo de la sociedad, ya que mantiene buenas relaciones con la policía local, los tenderos y los residentes de Arkham. De una belleza impactante, es una especie de embaucador capaz de sacarle información a cualquiera excepto a los más reservados. El afortunado está volcado en los deportes, es miembro del equipo de atletismo de la universidad y posible candidato olímpico. El Dr. Chen acuñó su apodo, ya que parece tener nueve vidas como un gato; aunque a estas alturas, probablemente solo le queden cinco.

Aunque Sam es estudiante, su ocupación real es la de atleta.

FUE 55	CON 70	TAM 55	DES 65
APA 90	EDU 60	INT 65	POD 50
COR 50	Suerte 90	BD +1D4	Corpulencia 1
Mov 9	PV 12		

HABILIDADES: Buscar libros 40%, Ciencia (Biología) 40%, Ciencia (Química) 45%, Combatir (Pelea) 50%, Crédito 10%, Esquivar 42%, Historia 39%, Lanzar 30%, Lengua propia (inglés) 60%, Nadar 40%, Naturaleza 50%, Orientarse 30%, Saltar 55%, Supervivencia (Bosque) 30%, Tregar 40%, Otras lenguas (latín) 60%.

Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: Guapo, con el pelo despeinado y ojos brillantes.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: El ejercicio favorece la concentración y proporciona la fuerza necesaria para afrontar los desafíos vitales. Voy a ganar un oro olímpico.

ALLEGADOS: Le debo mi vida al Doctor Chen, haría cualquier cosa por él.

RASGOS: Llevo mi moneda de la suerte a todas partes.





NOMBRE: Wentworth Avebury

EDAD: 58 años

OCUPACIÓN: Profesor de arqueología (Presidente de la Sociedad)

El profesor Avebury nació en Arkham. Haber crecido rodeado del folclore local le suscitó un interés por la mitología que siempre le ha acompañado. Aborda el estudio meticulosamente y prefiere documentarse e investigar antes que «ensuciarse» las manos con el trabajo de campo.

FUE 55	CON 60	TAM 60	DES 50
APA 55	EDU 96	INT 75	POD 45
COR 43	Suerte 55	BD 0	Corpulencia 0
Mov 5	PV 12		

HABILIDADES: Armas de fuego (Rifle/Escopeta) 60%, Arqueología 85%, Buscar libros 80%, Ciencias ocultas 46%, Crédito 68%, Descubrir 40%, Encanto 30%, Esquivar 25%, Geología 69%, Historia 54%, Lengua propia (inglés) 96%, Otras lenguas (árabe) 30%, Persuasión 60%, Psicología 50%, Tasación 30%.

Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: Barba larga y un bigote enorme.

ALLEGADOS: Mi esposa Marta, fallecida; creo que quería decirme algo antes de morir.

LUGARES SIGNIFICATIVOS: Kingsport y el olor del mar.

POSESIONES PRECIADAS: La escopeta de mi padre.

RASGOS: Me encanta escuchar, aprender y contar historias.



NOMBRE: Simon Chen

EDAD: 43 años

OCUPACIÓN: Médico (secretario de la sociedad)

El Dr. Chen se mudó a Arkham hace cinco años, después de haber ejercido como profesor en la escuela de medicina de la Universidad de Boston. Ha experimentado muchos incidentes inusuales durante su vida y, desde que llegó a Arkham, ha desarrollado una fascinación por los fenómenos inexplicables. Disfruta especialmente del desafío que plantean los crucigramas y de la investigación de asesinatos macabros.

FUE 30	CON 55	TAM 45	DES 55
APA 75	EDU 96	INT 80	POD 60
COR 60	Suerte 50	BD -1	Corpulencia -1
Mov 7	PV 10		

HABILIDADES: Ciencia: (Biología) 46%, Ciencia (Química) 50%, Conducir automóvil 36%, Crédito 60%, Derecho 25%, Descubrir 35%, Encanto 75%, Escuchar 45%, Esquivar 27%, Historia 19%, Lengua propia (inglés) 96%, Medicina 80%, Naturaleza 30%, Otras lenguas (latín) 60%, Persuasión 40%, Primeros auxilios 50%, Psicología 40%.

Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: Un físico muy esbelto.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Los misterios y los obstáculos se deben resolver con dedicación y trabajo duro.

POSESIONES PRECIADAS: Estaría perdido sin mi diario.

RASGOS: Me encanta un buen rompecabezas, en especial el crucigrama del periódico.



SEI



NOMBRE: Reggie Wyness

EDAD: 25 años

OCUPACIÓN: Estudiante de posgrado de historia
(Tesorero de la Sociedad)

Reggie es un joven meticuloso, diligente con el dinero y tiene un buen ojo para los detalles. Está investigando las leyendas de Nueva Inglaterra, en particular las leyendas sobre las brujas de Arkham y Salem. Se le suele llamar para que eche un ojo en la revisión del papeleo y la contabilidad, así como a los tomos de conocimientos prohibidos.

FUE 55	CON 75	TAM 60	DES 40
APA 50	EDU 75	INT 70	POD 55
COR 55	Suerte 65	BD 0	Corpulencia 0
Mov 7	PV 13		

HABILIDADES: Arte/Artesanía (Pintura) 20%, Buscar libros 40%, Ciencia (Astronomía) 30%, Ciencias ocultas 57%, Contabilidad 40%, Crédito 40%, Derecho 30%, Descubrir 30%, Esquivar 20%, Historia 80%, Lengua propia (inglés) 75%, Orientarse 26%, Otras lenguas: (alemán) 50%, Otras lenguas (griego) 59%, Persuasión 30%.

Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: Un rostro joven con los ojos de un anciano.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Me enorgullezco de mantener un talonario equilibrado.

ALLEGADOS: Mi abuelo; creo que se ha casado con una bruja.

RASGOS: Me encanta descifrar viejos tomos, a menudo me olvido de comer y dormir.



NOMBRE: Victoria Knight

EDAD: 32 años

OCUPACIÓN: Bibliotecaria jefe, Biblioteca de Orne
(miembro ordinario)

Victoria ha trabajado en la biblioteca de Orne durante casi diez años, donde comenzó como asistente de préstamos y ha alcanzado la elevada posición de bibliotecaria jefe, lo que le permite acceder libremente a todas las zonas de la biblioteca. Esto, combinado con su agudeza y su memoria fotográfica, ha demostrado ser un recurso valioso del arsenal de la sociedad. Su escritor favorito es Arthur Conan Doyle y se ve a sí misma como una Sherlock Holmes femenina, resolviendo crímenes y arreglando el mundo.

FUE 55	CON 50	TAM 60	DES 75
APA 55	EDU 60	INT 80	POD 80
COR 80	Suerte 60	BD 0	Corpulencia 0
Mov 8	PV 11		

HABILIDADES: Buscar libros 65%, Cerrajería 40%, Ciencias ocultas 45%, Combatir (Pelea) 34%, Contabilidad 35%, Crédito 20%, Descubrir 60%, Electricidad 40%, Escuchar 37%, Esquivar 57%, Historia 30%, Juegos de manos 20%, Lengua propia (inglés) 85%, Otras lenguas (francés) 35%, Persuasión 21%, Psicología 40%, Sigilo 40%.

Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: Estirada y arreglada; profesional.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Odio las injusticias.

ALLEGADOS: Encontraré al hombre que asesinó a mi padre.

LUGARES SIGNIFICATIVOS: En la biblioteca de Orne me siento como en casa.

POSESIONES PRECIADAS: Mi colección de primeras ediciones.



NOMBRE: Franklyn Dakota

EDAD: 20 años

OCUPACIÓN: Estudiante universitario de matemáticas (miembro ordinario)

Cuando no está estudiando matemáticas, Franklyn es un periodista aficionado que escribe para el periódico estudiantil de la universidad. Sueña con llegar a ser un escritor de famoso ciencia ficción. Es el encargado de redactar las investigaciones de la sociedad y a menudo deja fuera los detalles más macabros y extraños con los que se han topado sus amigos y él; las sensibilidades del público son como son.

FUE 80	CON 90	TAM 70	DES 55
APA 45	EDU 65	INT 60	POD 55
COR 55	Suerte 60	BD +1D4	Corpulencia 1
Mov 8	PV 16		

HABILIDADES: Arte/Artesanía (Interpretación) 25%, Arte/Artesanía (Escritura creativa) 50%, Buscar libros 45%, Ciencia: (Astronomía) 36%, Ciencia (Física) 45%, Ciencia (Matemáticas) 53%, Combatir (Pelea) 40%, Crédito 30%, Encanto 25%, Esquivar 37%, Historia 20%, Lengua propia (inglés) 75%, Otras lenguas (griego) 20%, Persuasión 40%, Psicología 30%.

Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: Aspecto de estudioso, barba recortada.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Mi fama como escritor rivalizará con la de H.G. Wells.

ALLEGADOS: Mi madre; la llamo todos los días.

POSESIONES PRECIADAS: Voy a todas partes con mi fiel pluma y mi libreta.

RASGOS: Le encanta cotillear.



NOMBRE: Astrid Chantal

EDAD: 36 años

OCUPACIÓN: Profesora invitada de idiomas (miembro ordinario)

La profesora Chantal procede de París y está en Arkham con una licencia de dos años como profesora invitada. Su campo profesional son los idiomas, y ha demostrado ser extremadamente útil a la sociedad ayudándoles a descifrar varios tomos y entrevistando a aquellas personas cuyo dominio del inglés es limitado o inexistente. Le apasiona resolver crímenes y ha colaborado varias veces con la gendarmería parisina.

FUE 45	CON 60	TAM 40	DES 50
APA 70	EDU 90	INT 90	POD 50
COR 50	Suerte 45	BD 0	Corpulencia 0
Mov 9	PV 10		

HABILIDADES: Arte/Artesanía (Danza) 30%, Buscar libros 70%, Combatir (Espada) 45%, Crédito 51%, Esquivar 25%, Lengua propia (francés) 80%, Otras lenguas: (alemán) 51%, (español) 40%, (inglés) 80%, (italiano) 25%, (japonés) 30%, (latín) 40%, (ruso) 70%, (sumerio) 20%, Persuasión 30%, Psicología 50%.

Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: Pelo oscuro al estilo de Louise Brooks, una gruesa raya de rímel y pintalabios rojo rubí.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Hay fuerzas oscuras operando entre nosotros; debemos luchar para desenmascararlas.

LUGARES SIGNIFICATIVOS: París... ¡por supuesto!

RASGOS: Soy más feliz cuando tengo una copa en una mano y un hombre guapo del brazo.

Los amantes del terror frecuentan lugares misteriosos y remotos. Para ellos son las catacumbas de Ptolomeo y los labrados mausoleos de los mundos de pesadilla. A la luz de la luna escalan las torres de los ruinosos castillos del Rin, y tropiezan por las oscuras escalinatas cubiertas de telarañas bajo las desperdigadas piedras de olvidadas ciudades de Asia. El bosque encantado y la desolada montaña son sus santuarios, y merodean en torno a los siniestros monolitos que se erigen en islas despobladas.

—H. P. Lovecraft, «El grabado en la casa»

La vida de un investigador

Capítulo Siete





AUNQUE TODAS LAS INVESTIGACIONES PLANTEAN SUS propios desafíos, la siguiente guía propone algunas técnicas de eficacia comprobada que los investigadores harían bien en seguir.

PROCEDIMIENTOS DE INVESTIGACIÓN

Los siguientes pasos, comunes a la mayoría de las investigaciones, podrían considerarse la base de una buena técnica de investigación:

- ② Recopila información.
- ② Habla con los implicados y/o vigílalos.
- ② Determina un motivo o un propósito.
- ② Idea un plan.
- ② Ejecuta el plan.

Una advertencia: ¡no esperes nunca que una investigación siga estas reglas! Las pistas falsas, las tramas cambiantes y los villanos malignos son elementos comunes que pueden frustrar incluso al investigador más metódico.



La Fundación Westley Isynwill

No se conoce demasiado de la vida de Westley Isynwill hasta su aparición en Arkham, Massachusetts a principios de 1920. Sin embargo, en muy pocos años y con la ayuda de unos pocos compañeros de confianza, Isynwill creó un grupo de investigadores de lo oculto a tiempo parcial y de escaso presupuesto, que podía presumir de contar con investigadores de renombre como Tobias Lang (muerto en 1923), Mortimer Blake (muerto en 1923), Alfonse Ellis French (muerto en 1924), August Hall (muerto en 1924), Marcus Denham (muerto en 1924) y Eddie Gump (muerto en 1924).

A lo largo de este capítulo se ofrecen a modo de ejemplo varios fragmentos extraídos de las notas de Peotr McLean, un miembro de la Fundación Westley Isynwill, para suministrar a otros investigadores afines la información y las posibles tácticas que pueden marcar la diferencia entre una investigación fructífera y la muerte o la locura. Las anotaciones de Peotr McLean contienen observaciones útiles y pistas sobre el personal, el equipo, las armas, los procedimientos de investigación rutinarios y las tácticas a emplear en las diversas situaciones en las que un investigador de lo desconocido puede encontrarse.

RECABAR INFORMACIÓN

«Tú te ocupas de los libros; yo me ocupo de los bares».

—Eddie Gump

Antes de lanzarse a destruir horrores antinaturales y blasfemos, un equipo de investigadores debe averiguar todo lo posible sobre su enemigo, sin importar la forma que adopte, de las fuentes de información disponibles. Documentarse sobre la historia de una familia, un lugar o una serie de acontecimientos relacionados con el tema a investigar puede reportar auténticos hallazgos que ayuden a determinar el curso de acción de los investigadores.

En primer lugar, el investigador debe averiguar a qué se enfrenta. Esto puede entrañar una visita a la biblioteca, charlar con los lugareños o las partes interesadas, intentar obtener las memorias o el diario de los implicados, y sopesar los informes del suceso, quizá con la ayuda de libros arcanos. Aunque sea una locura dividir al grupo en situaciones tácticas, las labores de investigación se pueden repartir con relativa seguridad entre grupos más pequeños cuando la rapidez es indispensable.

Los periódicos y los diarios personales suelen contener información pertinente. Las bibliotecas, los archivos de los periódicos, los registros estatales y locales de nacimientos y defunciones, las sociedades históricas, los hospitales y las escuelas, los médicos y abogados particulares, los pastores y los sacerdotes y las organizaciones privadas como las cámaras de comercio (entre otras) pueden proporcionar información que, en retrospectiva, demuestre ser vital.

Bibliotecas

Para un equipo, la biblioteca pública suele ser la primera fuente de información sobre un fenómeno. Si un pueblo es demasiado pequeño como para tener su propia biblioteca, inténtalo en la biblioteca del condado o en la de la población importante más cercana.

«Se debe buscar toda la información posible sobre un fenómeno antes de enfrentarse a él. El método habitual de Westley Isynwill consistía en dividir al equipo. Yo me solía encargar, junto con Eddie Gump o August Hall, de las bibliotecas, los archivos municipales, los periódicos y los testigos, así como del resto de lugares y personas de los que pudiéramos recabar información previa».

—Peotr McLean

Haz una búsqueda por tema, nombre y título sobre las personas, lugares, sucesos, series de sucesos, muertes o desapariciones claves. Consulta el archivo para encontrar cualquier cosa que hayan podido escribir las personas clave. Busca los libros que traten sobre leyendas y folclore local, ya sean de los indígenas o de los habitantes actuales de la zona. Las bibliotecas suelen contener archivos de los periódicos locales y también disponen de copias de los periódicos antiguos que ya no están en circulación, o incluso de periódicos de otras ciudades, estados o países.

Si un grupo de investigadores logra colarse en la casa o la oficina de alguien, ya sea como parte de una investigación de antecedentes o como parte de una investigación principal del objetivo en sí, deberían tomarse su tiempo para registrar todos los escritorios, bibliotecas o colecciones de libros con los que se encuentren, si es que hacerlo es seguro y sensato.

Periódicos

La segunda fuente de información en importancia son los archivos del periódico local. Si el pueblo es demasiado pequeño como para tener un periódico, o si ha dejado de publicarse, prueba en la población cercana más grande. Busca apellidos clave, sucesos, series de sucesos, fechas, lugares, bodas, defunciones, nacimientos, lesiones, crímenes, etc. Revisa siempre las necrológicas. Reduce las categorías de búsqueda lo suficiente para obtener la información necesaria, pero no tanto como para pasar por alto los datos marginales.

Busca artículos sobre muertes o desapariciones, en particular las que sean inusuales o extrañas. Intenta determinar cuándo comenzó un fenómeno. Las cronologías de sucesos, muertes, nacimientos y bodas revelan a menudo información útil como, por ejemplo, si el fenómeno se originó en la zona o tiene una procedencia externa.

Servicios de recortes de periódicos

Aquellos investigadores que deseen estar a la última podrían necesitar los servicios de una agencia de recortes. Dichas compañías están suscritas a varios periódicos y revistas y recortan los artículos que les pueden interesar a sus clientes a cambio de una cuota. Las cuotas iniciales son reducidas, y abarcan desde 1,50 \$ hasta 4 \$ por semana, aumentando a medida que lo hace la cantidad de temas que se añaden a la lista del cliente. Las oficinas que hay en lugares como Nueva York proveen servicios para los periódicos de habla no inglesa, y emplean a un ejército de traductores para buscar la información que desean sus clientes en las publicaciones periódicas. Los corresponsales que viven en otros lugares del país o del mundo también son una buena fuente de recortes interesantes.

Muchas de las aventuras publicadas incluyen citas, fragmentos, declaraciones o cartas que se entregan a los jugadores para que las estudien e interpreten. Este material siempre contiene pistas o información potencialmente útil, o de lo contrario no se entregarían.

Del mismo modo, a algunos Guardianes les gusta preparar ayudas de juego de aspecto real para disfrute de los jugadores y para aportar una dimensión material a la experiencia de juego. Se suele invertir mucho cariño y horas de trabajo en la creación de una ayuda de juego, por lo que los jugadores deberían manipular estos objetos con el debido respeto.

Registro civil

Suele encontrarse en el Ayuntamiento o en la capital del condado, y contiene certificados de nacimiento, defunción y matrimonio, y archivos policiales. Estos documentos son de dominio público y deberían, en la mayoría de los casos, estar disponibles para su consulta.

Internet

En el caso de los investigadores contemporáneos, el acceso a internet agilizará una investigación, ya que es fácil acceder a gran parte de la información que se encuentra en las bibliotecas, los periódicos y los registros gubernamentales. Los blogs y las redes sociales también pueden proporcionar información sobre ciertas personas, así como identificar los vínculos sociales y empresariales.

En la mayoría de los casos, esta información se ofrece de forma gratuita, aunque algunas líneas de investigación más específicas (por ejemplo, la investigación de árboles genealógicos o los detalles de un balance de cuentas) podrían requerir un pago por cada petición. La información bancaria personal y las cuentas de empresas privadas estarán restringidas, lo que exigirá que los investigadores consideren la adquisición ilegal de estos datos y, por lo tanto, deberán emplear un experto adecuado y ser muy precavidos.

«¡Ten muchísimo cuidado cuando copies las inscripciones que te encuentres! En una ocasión a Spencer Watkins, un recluta prometedor, se le encargó copiar unas inscripciones halladas en una cueva abierta al mar mientras que el resto nos adelantábamos para explorar un complejo de túneles oscuros. Cuando volvimos no quedaba nada del pobre y entrañable Watkins, solo una pila de cenizas y una cera roja».

-Petr McLean

«Cuando divides al equipo para visitar distintas localizaciones, es esencial que os acordéis de establecer con antelación los lugares y momentos de reunión. Las reuniones pueden tener lugar en hoteles, donde se pueden enviar y recibir telegramas y llamadas telefónicas. Reservad habitaciones y enviad dinero de antemano para cubrir los gastos».

-Petr McLean

El caudal de información disponible en internet tiene un precio. Los errores y las opiniones de gente desinformada plagan la información que se puede encontrar en la red. Ten cuidado con las identidades falsas y la información ficticia, en especial en las redes sociales. Acuérdate de comprobar los datos antes de pasar a la acción.

Cementerios e iglesias

Antes de que las autoridades locales empezaran a llevar registros, las iglesias tenían registros de nacimientos, defunciones y matrimonios. Si los registros civiles no se remontan lo suficiente, investiga las iglesias locales, así como los cementerios del lugar en busca de lápidas de las personas o familias clave. Ten en cuenta que muchas de las familias adineradas poseen mausoleos privados.

Investigación in situ

Una vez en el lugar principal de manifestación de los fenómenos, continúa investigando los alrededores en busca de pistas. Si se trata de una casa, registra sistemáticamente cada habitación en busca de cartas, diarios, libros, memorias, periódicos, mapas y otros objetos que podrían estar escondidos en escritorios, armarios, cajas, cajones, debajo de las camas, debajo de las alfombras, en las paredes, en el desván o en el sótano. Mira en la chimenea y entre las cenizas. No olvides que las casas antiguas podrían tener habitaciones clausuradas ahora olvidadas y pasadizos secretos.

Fotografía

Toma fotografías para preservar los fenómenos efímeros y las pruebas que no se puedan retirar del lugar de los hechos. Las fotografías (o los vídeos en la época actual) permiten examinar un objeto o un lugar a una distancia prudencial. Las fotografías evitan también la pesada tarea de copiar inscripciones y símbolos arcanos, y reducen el riesgo de equivocarse al transcribirlos.

Habla con los implicados

Analizar a una persona no es lo mismo que analizar un libro. Al igual que los antiguos buscadores de oro tenían cedazos para tamizar el oro y separarlo de la escoria, un investigador necesita tamizar la información que obtiene de las entrevistas mediante la percepción.

Además de lo que se diga, presta atención al tono y la cadencia de la voz del interlocutor, y observa sus ojos y su cara. ¿Está sudando? ¿Respira con dificultad? ¿Habla rápido y con un tono agudo? Estos son indicadores de que alguien podría estar ocultando parte de la verdad. ¿Qué te dice su lenguaje corporal?

Intenta entablar amistad con las personas que conozcas durante una investigación. Sopesa lo que tienen que decirte. Aunque en ese momento no sepan nada, pueden resultarte de ayuda en el futuro. Como detectives de lo sobrenatural, los investigadores deberán proceder con cautela e intentar crearse aliados. Nunca se sabe cuándo necesitarás un amigo.

Testigos

Los testigos directamente implicados podrían ser reacios a hablar de sus experiencias. A estas personas se las debe tratar con delicadeza. La mano dura podría espantar a un testigo valioso, mientras que ser demasiado blando podría brindar a esa persona la ocasión de engañarte. Actúa con discreción y no te dejes llevar por la primera impresión que te produce una persona u objeto.

Cuando hables con testigos u otros personajes, prueba a interpretar la conversación en lugar de limitarte a hacer una tirada de habilidad de Encanto, Intimidar o Persuasión para determinar la información obtenida. Será más divertido: al fin y al cabo, la interpretación es el elemento central de este juego.

«Eddie Gump organizó una partida de póquer de altos vuelos con un gánster local, con la intención de sonsacarle información sobre la banda de Selby, un grupo rival que acababa de llegar a la ciudad. Desafortunadamente, iEddie se distrajo de la misión que supuestamente debía llevar a cabo cuando descubrió que el jefe del hampa estaba haciendo trampas! Desenfundaron las pistolas y se produjo un tiroteo. iEddie tuvo suerte de salir con vida! Obviamente, perdió la oportunidad de descubrir ni una sola cosa sobre la banda de Selby, ipero se marchó con 6.000 \$ en el bolsillo!».

-Petr McLean

Contactos

Suele decirse que la valía de un investigador es tan buena como sus contactos. Una buena red de contactos valiosos determina la rapidez con que puedes reunir información, así como la utilidad de dicha información. Ya se trate de un médico, un camarero, un taxista, un basurero, un vagabundo o un criminal de los bajos fondos, son las personas que están «al cabo de la calle» y a las que se puede recurrir para pedir consejo o extraer información.

Un administrativo del ayuntamiento o un amigote de la policía local suelen poder proporcionar información de primera mano desconocida por el gran público. A veces es un toma y daca (quizás lo que tu investigador sabe les pueda ayudar a cerrar un caso abierto), *quid pro quo*. Asimismo, los contactos criminales pueden ser útiles, en especial si estás husmeando en los asuntos de otros. Es muy importante mantener buenas relaciones con un contacto: por ejemplo, nunca es buena idea ofender a la mafia. Trata bien a tus contactos y normalmente ellos harán lo mismo contigo.

Sobornos

Los investigadores se pueden involucrar en todo tipo de situaciones complicadas, ya sean con un agente de la ley, el diligente gerente de un hotel o un criminal endurecido. A veces un soborno puede sacar a un investigador desdichado del lío en el que se ha metido. Pero, ¡ten cuidado! Casi todo va mejor si se muestra cierto agradecimiento por los «servicios prestados». Hay gente que se pone nerviosa con la simple noción de algo parecido a un soborno, así que recuerda que hay alternativas válidas al dinero como el pago en bienes, servicios, información y en «especie».

Otras fuentes

Acude a los garitos locales o los grupos de vagabundos para enterarte de lo que ocurre en el pueblo. Los habitantes del lugar pueden sospechar de los forasteros, e incluso puede que algunos se muestren directamente hostiles, así que merece la pena andarse con cuidado. Sin embargo, el borracho del pueblo suele ser una fuente de información segura aunque impredecible, así que no te olvides de llevar una botella.

Si los jugadores tienen que encontrar información importante, el Guardián deberá tener paciencia con sus preguntas y sus tiradas. Si no hay nada que encontrar, el Guardián deberá comunicárselo a los jugadores. Sin embargo, la forma de expresar dichas preguntas y respuestas podría ser trascendental. Fuerza las tiradas si piensas que puedes conseguir información; pero sopesa las posibles consecuencias de ir demasiado lejos.

EN EL LUGAR DE LOS HECHOS

Cuando tus investigaciones te conduzcan a un lugar determinado (como el escondite del malo de turno o el cubil del monstruo), lo mejor es estar prevenido y asegurarte de que llevas a cabo las pesquisas apropiadas antes que entrar a lo loco.

Una vez en el lugar en cuestión, no es mala idea investigar los alrededores. Peina la zona en busca de pistas e inspecciona las pertenencias de las víctimas o los sospechosos. Todo lo anterior puede ayudarte a obtener una visión aproximada de lo que ha ocurrido.

Tomad precauciones y permaneced juntos cuando preveáis una amenaza. Las cosas malas tienen la costumbre de volver. Si esa cosa en cuestión regresa y no hay una forma sencilla de ocuparse de ella, no dudes en huir. Tus pies son tus amigos. Tu investigador siempre podrá volver más adelante, cuando haya pasado el peligro. Los investigadores muertos rara vez resuelven un caso.

«Cuando estés en el lugar donde se manifiestan fenómenos extraños, lo más importante es conservar la vida y la cordura! Aparte de esto, deberás descubrir la naturaleza del fenómeno de la manera más rápida y segura posible. Nuestra experiencia nos ha enseñado que puedes dar por hecho que en cualquier misión, al menos un integrante del grupo puede morir o volverse loco (o algo peor). La vida de un investigador suele ser corta, ¡pero siempre emocionante! Un investigador bien pertrechado se procura un buen equipo y un buen par de zapatillas de atletismo».

-Petr McLean

Vigilancia

Hacer guardia para vigilar a una persona o un lugar suele resultar útil. Observar quién visita un lugar determinado puede abrir nuevas líneas de investigación, así como confirmar posibles sospechosos. Se deben vigilar los comportamientos sospechosos y, si vuestros investigadores tienen la suerte de pillar a alguien con las manos en la masa, deberán estar listos para intervenir, sobre todo si hay inocentes en peligro.

Los investigadores contemporáneos podrían considerar el empleo de tecnología sofisticada de vigilancia, como cámaras espía, rastreadores de vehículos, captura de sonido, etc. Este equipamiento puede ser tremendamente útil, sobre todo durante investigaciones de alto riesgo, pero es probable que

cualquier sospechoso merecedor de esta tecnología sea capaz de emplear tácticas de contraespionaje para evitar que le espíen durante sus correrías.

La gente lleva más de cien años intentado captar un fenómeno extraño con una cámara, sin demasiado éxito. Aquellos investigadores que instalen una cámara activada a intervalos de tiempo o escondan una cámara reactiva con el fin de captar un monstruo nunca visto o un extraño fenómeno aislado, podrían toparse con una larga espera y una decepción.

Se recomienda a los investigadores que empleen equipamiento y técnicas de alta tecnología que no hagan un uso ilegal de ellas. Las pruebas obtenidas mediante métodos ilegales no tienen ningún valor en una corte penal. Del mismo modo, aquellos que utilizan técnicas ilegales, vigilancia encubierta de datos, pinchazos telefónicos, etc. se arriesgan a verse un día en un juzgado y enfrentarse a penas de cárcel si se les declara culpables. En algunas ocasiones, las técnicas tradicionales son más baratas, no requieren poseer conocimientos técnicos, ¡y no te arriesgas a terminar en la cárcel!

DETERMINA UN MOTIVO O UN PROPÓSITO

Una vez hayas reunido las pruebas, es el momento de recopilar la información y las pruebas con el fin de conjeturar el motivo por el que tuvieron lugar los acontecimientos que estás investigando. ¿Se trata de un hecho aislado o está ocurriendo algo más importante entre las sombras? ¿Quién maneja los hilos? ¿Hay alguien que hayas conocido durante la investigación y que podría beneficiarse de la situación?

ELABORA UN PLAN

«No dividáis el grupo bajo ningún concepto».

—Westley Isynwill

Cuando comprendas la situación (o al menos lo creas así), elabora un plan para zanjar el problema. No des por hecho que el peligro es demasiado grande como para poder afrontarlo: considera las opciones y los recursos disponibles. Quizá resulte difícil eliminar a toda la secta solo con tu pequeño equipo de investigadores; ¿no tienes aliados a los que puedes recurrir? ¿A quién más podría interesar «limpiar el pueblo»? Haz algo significativo y recuerda que, a veces, solo tus investigadores podrán marcar la diferencia, y que deberán enfrentarse ellos solos a la oscuridad. ¡Son momentos como estos los que hacen que una partida sea realmente memorable!

Lo ideal sería que tu plan implicara a todos los investigadores y que aprovechara sus diferentes habilidades y pericias. Todos tienen un papel que desempeñar. Si no puedes confiar en tus compañeros y amigos, ¿quién va a cubrirte las espaldas?

EJECUTA EL PLAN

«¡No miréis atrás! ¡Corred! ¡Sálvese quien pueda!»

—Westley Isynwill

La forma más barata y segura de salir victorioso es usar el cerebro. En muchas de las aventuras publicadas, los investigadores tienen la opción de solucionar o resolver el problema sin tener que recurrir al combate físico, aunque quizá deban arriesgar su cordura.

Como norma general, lucha solo con las criaturas que ya te hayan atacado. Si no, límitate a repetir las palabras del manuscrito, a romper el espejo al que conducían las huellas, a fundir la espantosa estatuilla, etc. Si descubres que un demonio espeluznante habita en el antiguo y destartelado pozo de la mina, no tienes por qué bajar de nuevo para que te devore o volverte loco de remate. Podrías prenderle fuego a los travesaños de la mina, dinamitar el pozo o llenarlo de cemento y así enterrar dicha amenaza, quizá para siempre.

Mantente sereno y calmado. A menudo los desastres se producen cuando uno se apresura al tomar decisiones durante un momento de tensión, ¡y entonces el resultado es la muerte o la locura! Si las cosas van mal, intenta dar marcha atrás para ganar algo de tiempo e idear un plan alternativo. Tener un plan siempre es mejor que no tenerlo.

Si ocurre el desastre y los horrores sobrenaturales sobrepasan al equipo, los que puedan huir deberían hacerlo, ¡y dejar la aventura como «una historia que es mejor no contar»! Si al Guardián le parece bien, los jugadores podrían intentarlo de nuevo más adelante, cuando tengan más confianza en sí mismos y sus investigadores sepan desenvolverse mejor. Pero cuidado, ¡ya que el horror habrá tenido todo ese tiempo para prosperar!

«No toques o intentes usar los artefactos que te encuentres. En una ocasión, mientras explorábamos unas ruinas en el centro de Australia, Jimmy Partridge se encontró con lo que creyó que era una antigua cámara de cajón. Antes de que nos diéramos cuenta, Jimmy estaba apuntándonos con el artefacto mientras gritaba «¡idecid patata!»». Por suerte, la mayoría de nosotros estábamos familiarizados con este tipo de situaciones y nos tiramos al suelo. No se puede decir lo mismo del profesor Herbert, que desapareció cuando la «cámara» se disparó y nadie volvió a verlo jamás».

—Petr McLean

CONSIDERACIONES TÁCTICAS

Guardias

Haz guardia cuando pases la noche investigando. Lo mejor es tener a dos personas de guardia, pero también es un lujo. Divide el número de horas de la noche entre los miembros del equipo y echadlo a suertes. Prestad atención a los ruidos de cañerías, las sombras en movimiento, las luces y las apariciones. Si puedes evitarlo, nunca investigues solo. Si aparece algo, despierta a los demás investigadores de inmediato. Eso podría salvarte la vida.

*«Una escopeta de cañones recortados.
Nunca salgo de casa sin una».*

-Eddie Gump

Armas

La violencia es el último recurso defensivo. Cuando te estés preparando para una situación con potencial táctico, limpia, repara y carga tus armas. Lleva munición de sobra y bengalas. Después de disparar un arma, y tan pronto como sea seguro hacerlo, recárgala. Lleva cuerdas, agua y comida en una mochila. Nunca guardes nada en una mochila que no puedas dejar si tienes que tirarla para huir rápidamente. No pongas las bengalas y las fuentes de luz en el fondo de la mochila: tenlas a mano.

Cuando explores subterráneos y sótanos, husmea primero en busca de olores repugnantes y abrumadores. Aunque a veces un olor puede proporcionar información, también puede tener efectos adversos para la salud. Elegid a un explorador y que baje el primero.

«Escúchame: los hechizos son considerablemente inseguros. Hester Green, una oficial de inteligencia de la UWI, se unió al equipo y dedicó semanas a estudiar algunos de los antiguos tomos de la colección de la Fundación. Poco después, nos encontramos en una situación de vida o muerte y, cuando me disponía a huir, Hester gritó: "¡Puedo ocuparme de esto!". Entonces se llevó las manos a la cabeza, dio un grito desgarrador y cayó muerta, parece ser que debido a un fallo grave en la ejecución del hechizo».

-Petr McLean

Hechizos

Recuerda que ejecutar un hechizo lleva cierto tiempo. El hechicero puede desencadenar fácilmente la muerte y la locura en el tiempo que se necesita para la ejecución de un único hechizo. Si no es posible anticipar los efectos de un hechizo, al menos lleva al hechicero asignado a un lugar seguro (normalmente bastante lejos del resto) mientras lo ejecuta.

No son muchos los hechizos que se pueden emplear discretamente mientras el ejecutante muestra un comportamiento lo menos inusual posible. La mayoría de los hechizos requieren rituales formales, invocaciones en voz alta en lenguajes extraños, sacrificio de animales y otros actos extraños y socialmente aborrecibles para poder ejecutarlos con éxito. Dicho de otra manera, es imposible ejecutarlos en lugares públicos concurridos como Times Square. Asegúrate de que no eres observado u oído, ya que la ejecución de hechizos suele inquietar a los viandantes y a la policía local.

Dinamita

El único uso táctico real de la dinamita es el de destruir cosas que no se pueden destruir con armamento ligero. Su empleo en situaciones tácticas viene limitado por diversos factores. Es difícil utilizarla en subterráneos, en lugares concurridos o en un edificio caro o estructuralmente poco seguro, o si existe la necesidad de proteger ciertos artefactos o información. Su uso está firmemente desaconsejado.

«La dinamita es la máxima expresión de un fracaso. Muchos miembros de la Fundación Westley Isynwill han muerto utilizándola. Algo que todos recuerdan de Westley es que fumaba puros grandes. Nunca cigarrillos. «Los puros son más prácticos: duran más tiempo encendidos», solía decir. Llevaba el puro entre sus dientes apretados para poder disparar con una mano y encender un cartucho de dinamita con la otra. Westley murió cerca de la Ruta Apache, en Arizona. Nos enfrentábamos a una manada de criaturas desconocidas e indescritibles y Westley cubría nuestra huida lanzando cartuchos de dinamita sobre las bestias. Justo cuando escapábamos, se le cayó un cartucho cerca de nosotros. Sin mediar palabra, Westley se lanzó sobre él para salvar a los demás de la explosión. Las criaturas saltaron sobre Westley y toda la dinamita que llevaba explotó. No hace falta decir que no quedó ningún resto que pudiéramos reanimar».

-Petr McLean

Disfraces

A veces, cuando se intenta obtener información difícil de encontrar, puede ser particularmente útil hacerse pasar por otra persona. El uso de un disfraz para pasar desapercibido en lo que sería un entorno peligroso o difícil supone que un investigador pueda acceder a lugares y personas a las que normalmente no podría acercarse.

Algunos disfraces son más difíciles de obtener, como el de policía, bombero o los uniformes militares. Ser descubierto y acusado de suplantación de dichas profesiones podría atraer la atención indeseada de las fuerzas del orden. Un traje oscuro hecho a medida puede proporcionar el atuendo adecuado cuando actúes como un agente gubernamental, y una sencilla túnica negra o amarilla suele funcionar de maravilla a la hora de infiltrarse en el escondite de una secta. Pero haz los deberes. ¡De nada sirve aparecer en el ritual de la secta llevando el color equivocado! Prepararse adecuadamente da sus frutos.

En los momentos en los que es probable que se examine atentamente un disfraz, se puede recurrir al maquillaje y los postizos teatrales para dotarlo de credibilidad y veracidad. Lo ideal es contratar a un profesional para que coloque el postizo (o al menos aprender antes de hacerlo), ya que lo último que querías es que tu nariz postiza se fundiera y se cayera cuando estuvieras junto a la pira sacrificial de la secta.

Es frecuente que los actores de teatro estén desempleados y ociosos, así que suelen estar encantados de dar uso a sus habilidades por unos cuantos pavos. Esta predisposición significa que podrían ser reclutas potenciales para el equipo, donde interpretarían el papel que se les requiriese durante el curso de una investigación. Este tipo de personas tienden a «estar de los nervios» y, si no se les maneja con tacto, pueden llegar a «montar un numerito» en el momento más inoportuno. Asegúrate de que tus actores comprenden la gravedad de la situación en la que se están metiendo.

«¿Estacas de madera, agua bendita y un saco de sal? Mejor no me lo cuentes. De verdad que no quiero saberlo».

—Mortimer Blake Jr.

COMUNICACIONES CIFRADAS

«¡Más madera, hombre! ¡Más madera!»

—Profesor Daniel Herbert

De vez en cuando un investigador se ve forzado a utilizar un teléfono o mantener una conversación en un lugar sin privacidad, y necesita cierta discreción para decir lo que tiene que decir. Alguien que estuviera escuchando podría hacer preguntas bastante incómodas si oyera hablar de un plan para

llevar a cabo un allanamiento, una demolición o algo incluso más siniestro. Se recomienda a los equipos de investigadores que acuerden de antemano la existencia y uso de un código, y que lo utilicen siempre que sea necesario. Todos los miembros del equipo deberían memorizar el cifrado de uso común. No es aconsejable que los miembros del equipo lleven las claves de los códigos por escrito, ya que podrían caer en las manos equivocadas.

Teléfonos móviles

Se aconseja a los investigadores contemporáneos que no dependan de los teléfonos (móviles). Aunque dichos aparatos son útiles en la gran ciudad, todavía hay lugares remotos y zonas rurales enteras donde la cobertura de telefonía móvil es muy débil o inexistente. Si utilizas un móvil, es aconsejable llevar una batería de recambio (totalmente cargada), así como una funda antipacto. Las misiones que se desarrollan cerca de masas de agua (como alcantarillas, ríos, lagos y océanos) entrañan el riesgo de que a los investigadores se les caiga accidentalmente el móvil al agua, por lo que un móvil sumergible se convierte en una necesidad.

COMPOSICIÓN DEL EQUIPO

«No te creerías lo que Eddie Gump era capaz de hacer con las manos».

—Westley Isynwill

El equipo ideal de investigadores debería comprender un amplio abanico de habilidades y pericias. A continuación se sugieren algunas competencias que los miembros del equipo pueden poseer.

Especialistas en comunicación

A menudo un miembro carismático del equipo es capaz de obtener más información con una sonrisa y una palabra amable que un matón que emplea tácticas violentas. Una persona capaz de conversar con un amplio abanico de personas suele ser de gran ayuda para disipar las preocupaciones de las autoridades locales o para ganarse la confianza de informadores recelosos o temerosos.

«Resulta muy útil que alguien sepa latín, griego y los jeroglíficos egipcios antiguos. Tener a alguien que hable algunos idiomas europeos también podría ser de gran ayuda. Si fuera posible, intenta reclutar a miembros de diferentes nacionalidades».

—Petr McLean

Luchadores

El objetivo de toda investigación debería ser descubrir información, libros, objetos, cartas y planes perdidos. Desafortunadamente, a veces la información, los libros y otras cosas por el estilo están a buen recaudo. La tarea de un luchador o un táctico es hacer que sus compañeros investigadores consigan alcanzar su objetivo y salir vivos con los objetos o la información. Los exmilitares son buenos reclutas potenciales para este puesto gracias a sus habilidades con las armas y las tácticas. Además hay ocasiones en las que, pese a que se hace todo lo posible por evitar un combate, estalla la violencia. Contar con alguien que sepa arreglárselas mientras protege al resto del equipo puede llegar a tener un valor incalculable.

«Todos los «matones» deberían ser seleccionados entre aquellos que muestren una fortaleza mental adecuada: les va a hacer falta. La última persona que se puede volver loca en un equipo de investigadores es la que lleva todas las armas».

—Peotr McLean

Eruditos

Un equipo competente precisa de un buen investigador académico y de «su conocimiento». Los investigadores expertos en campos del conocimiento como historia, arqueología, medicina, ocultismo, astronomía, geología y zoología pueden acabar valiendo su peso en oro. Del mismo modo, alguien con facilidad para los idiomas, tanto modernos como antiguos, puede representar una auténtica ventaja.

Mecánico

No subestimes jamás el valor de un manitas. Un mecánico puede conducir un automóvil, abrir puertas, forzar cerraduras, reparar goznes, reparar armas, inventar cacharros, conservar libros deteriorados, hacer funcionar un torno, manejar maquinaria pesada o poco familiar y, en general, sacar las castañas del fuego cuando las cosas vienen mal dadas.

Documentalista

Uno de los miembros del equipo debería ser designado como documentalista, cuya tarea es llevar un registro de las actividades del equipo, y tomar nota de las pistas y de la información obtenida a partir de los hallazgos del grupo. Si hiciera falta, esta tarea se podría desempeñar de forma rotatoria. El documentalista también puede actuar como bibliotecario de los libros del equipo, llevando un listado de los libros que poseen los investigadores.

Sustitutos

Son nuevos reclutas que no salen a investigar, sino que permanecen en el cuartel general del equipo leyendo libros o afinando sus habilidades. Esta reserva de sangre fresca (es un decir) ayuda a mantener la continuidad de la investigación en curso. Un grupo nutrido de sustitutos permite asegurar que, por altas que sean las tasas de mortalidad y locura entre los investigadores titulares, siempre se podrá disponer de un equipo completo.

Fotógrafo

La fotografía es un método excelente de conservar pistas para un examen posterior. Un miembro del equipo aficionado a la fotografía es un recurso valioso, sobre todo si esa persona también sabe revelar los carretes y acostumbra a llevar la ingente cantidad de material que se necesita para hacerlo. El fotógrafo del equipo debería llevar la cámara siempre lista (en lugar de un arma).

Equipo

«¡Olvidate de los gritos! ¡Rápido, trae el generador!»

—Westley Isynwill

Linternas e iluminación

Es una estupidez entrar en sitios extraños y oscuros sin el beneficio de una fuente de luz potente y robusta. Una fuente continua de luz brillante actúa como un arma valiosa, recomfortando y animando a los investigadores, a la vez que siempre el miedo y la duda entre los enemigos.

Automóviles

Todo equipo de investigadores debería disponer de un automóvil con un maletero grande o espacio suficiente para cargar todo el equipo del grupo. Debería estar equipado con un torno y equipo esencial como un gato, una rueda de repuesto, una caja de herramientas completa, etc. Un torno es una pieza valiosísima dentro del equipo. Si el vehículo se queda atascado, utiliza el torno para sacarlo. Si hay que mover un objeto grande, utiliza el torno y un aparejo de poleas como cabría. El uso del torno solo está limitado por la imaginación del equipo de investigadores.

Ropa

Los investigadores deberían llevar siempre guantes de cuero, en especial si están explorando en el extranjero; les protegen las manos de las picaduras de insectos y de otros bichos. Las botas de cuero también proporcionan una

excelente protección. Si se ha planeado el descenso a una cloaca o a un lugar subterráneo más inmundo todavía, los investigadores deberían considerar invertir en botas de pocero o pescador. No solo ofrecen mayor protección física, sino que pueden evitar que el investigador contraiga una enfermedad horrible.

«Tras una larga noche tratando de desbaratar los rituales de alguna secta siniestra, los investigadores suelen estar muy cansados y quizás cubiertos de entrañas y porquería, por lo que ponerse ropa limpia hace más cómodo el regreso a casa. Lo último que nadie desea es tener que explicar su apariencia sanginolenta a un policía inquisitivo».

-Petr McLean

Equipo misceláneo

Picos, palas, hachas, gatos, palanquetas, ropa de repuesto, cajas de herramientas, ruedas de repuesto, equipo fotográfico y de revelado y cuerdas: todo esto puede llegar a ser extremadamente útil en algunas ocasiones. La mayoría de estos objetos se pueden dejar en el vehículo; pero cada investigador debería plantearse con detenimiento qué llevar en su mochila o su maletín.

PLANES DE FUTURO

«Dejar un legado es quizá lo más importante que podemos hacer. Nuestras notas, libros y memorias caerán en el olvido si alguien no toma el relevo en la lucha contra los que vienen del Exterior. Del mismo modo que es nuestra tarea enfrentarnos a los terrores nocturnos, también lo es reclutar a la próxima generación de intrépidos héroes. Si nosotros, que estamos al tanto, no lo hacemos, ¿quién lo hará?»

-Westley Isynwill

Los jugadores, ya participen en una serie de aventuras autoconclusivas con el mismo investigador o se sumerjan en una campaña de largo recorrido, probablemente perderán a sus investigadores debido a combates letales, accidentes o la locura, y es aconsejable que se planteen cómo podría entrar su próximo investigador en el juego. A menudo puede ser más gratificante que el nuevo investigador se pueda incorporar a la aventura porque existe una relación entre él y el personaje retirado o el grupo de investigadores.

Protegidos

Un protegido podría ser un sobrino, un antiguo estudiante o alumno, un socio comercial, incluso un inspector de policía que puede que una vez ayudara al investigador a volver a transitar por el buen camino. Sea como sea que introduzcas al protegido en la partida, este proporciona un amigo leal y servicial que suele ser el primer contacto al que puede recurrir un investigador necesitado de ciertas habilidades que no poseen ni él ni nadie de su grupo. Podría tratarse de una habilidad específica como pilotar un avión, un conocimiento en profundidad como astronomía o geología, o de cierta facilidad con una lengua extranjera.

A los protegidos se les puede preparar para que se hagan cargo de una investigación, continuando con las líneas abiertas por su viejo amigo, que podría sentirse incapaz de continuar debido a su mala salud, estrés mental o algo peor. Al protegido, una vez implicado en los misterios propios de un investigador, podría resultarle muy difícil resistirse a convertirse en un investigador por derecho propio.

Los protegidos también proporcionan a los jugadores investigadores alternativos con los que jugar cuando el grupo se divide y los personajes toman direcciones distintas. Por ejemplo: en mitad de una investigación que tiene lugar en Nueva York, los investigadores se dan cuenta de que algunas de las pistas relacionadas con Nueva Orleans requieren cierto seguimiento. Así que los investigadores, en lugar de detener la investigación de Nueva York, envían a sus protegidos a Nueva Orleans (esto podría convertirse en una partida independiente y unitaria en la que los jugadores adoptarían los papeles de sus protegidos).

Contactos

Cabe pensar que el contacto de un investigador, al que se recurre frecuentemente en busca de información durante una serie de casos, se desarrolle hasta convertirse en un personaje jugador por derecho propio. Quizá se vea arrastrado a la acción debido a sus habilidades particulares; quizá esté en el lugar erróneo en el momento equivocado. Si su amigo investigador muere repentinamente o desaparece, podría acudir en busca de respuestas que le dirigirían hasta la puerta de los demás investigadores.

Hacer testamento

Puede que, antes de involucrarse demasiado en la persecución de crímenes oscuros y tramas pérfidas, un amigo íntimo o un colega aconseje a un investigador que redacte su testamento. Se puede solicitar la ayuda de un abogado profesional para que se asegure de que las últimas voluntades del investigador tienen cobertura legal. En los años 20, un testamento sencillo no debería costar más de 10-20 \$, mientras que en la actualidad seguramente ascendería a 100-200 \$.

El investigador podría querer legar propiedades y dinero a su familia y/o sus amigos íntimos, entre los que se podría incluir otro investigador o un protegido, así como pruebas materiales, tomos en su posesión y artefactos. En algunos casos, el investigador podría optar por donar las antigüedades de cierto valor a un museo local, asegurándose de que dichas donaciones permanecieran accesibles a las futuras generaciones.

JUBILACIÓN

Muchos investigadores no viven lo suficiente como para jubilarse, y los que lo logran suelen cargar con las secuelas de sus investigaciones. Algunos saben cuándo deben dar carpetazo y entregar sus secretos y el fruto de sus investigaciones a alguien que tomará el relevo y aportará sangre nueva en la lucha.

Incluso después de jubilarse, aquellos que dejaron atrás los horrores de los Mitos para buscar el consuelo de una vida más tranquila podrían compartir su sabiduría desde la comodidad de un sillón cuando se les consultara a través de un telegrama, una llamada telefónica o una visita. Algunas veces, en los momentos de mayor necesidad, un investigador jubilado podría responder y encontrarse de nuevo en el fragor de la batalla.

EPÍLOGO

«A pesar de las bajas, de los horrores y de los lugares desagradables en los que nos encontramos, somos nosotros, un puñado de hombres unidos por la camaradería, lo único que se opone al fin de la civilización tal y como la conocemos. Nos esperan tiempos difíciles y algunos de vosotros moriréis, pero ni por un momento dudéis de vuestro empeño. ¡Lucharemos juntos y moriremos juntos!»

—Westley Isynwill

Al enfrentaros a sectas oscuras y monstruos nefandos, recordad que todos los investigadores poseen un monstruo propio que también es capaz de causar estragos. Dicho monstruo está formado por un tejido gris, húmedo y replegado, posee millares de tentáculos llamados nervios y se esconde en una caverna llamada cráneo. Este monstruo, llamado «Cerebro», está maravillosamente equipado con ojos, oídos, nariz y sentido común. El cerebro puede salvarle la vida a un investigador si se le invoca con tiempo y se le utiliza sabiamente.

Todo investigador debe mirar antes de saltar, pensar antes de actuar, permanecer alerta, cuerdo y, en lugar de trabajar mucho, hacerlo de forma inteligente.



Peotr McLean

Peotr Mashir nació en 1897 en San Petersburgo, Rusia, una oveja negra hijo de la baja nobleza rusa. El señor Mashir fue un oficial del ejército y luchó con los blancos en la guerra civil rusa. Más tarde emigró a Estados Unidos, se cambió el nombre a McLean y su camino se cruzó con el de Westley Isynwill. A partir de ahí jugó un papel fundamental en muchas de las hazañas de la Fundación y viajó por gran parte de Europa, China, Australia, América del sur y Oriente Medio, así como por otros lugares menos conocidos.

Se cree que fue uno de los últimos miembros originales de la Fundación Westley Isynwill; sin embargo, su paradero y las circunstancias de su muerte siguen siendo un misterio. Su diario, del que se han seleccionado los pasajes que acompañan esta presentación, se encontró en una mina abandonada de California. La última entrada dice: «Creo que ya me merezco un descanso».

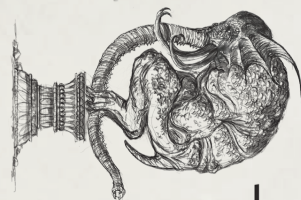
—El editor



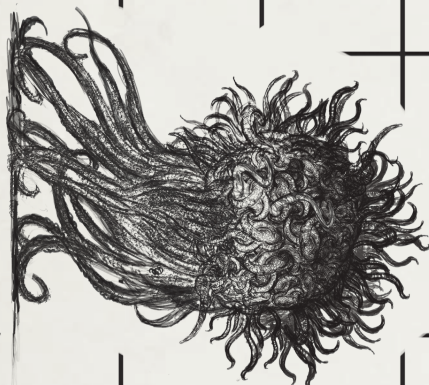
Ángel descarnado de la noche



Chaugnar Faugn



Nyarlahotep



Nyogtha

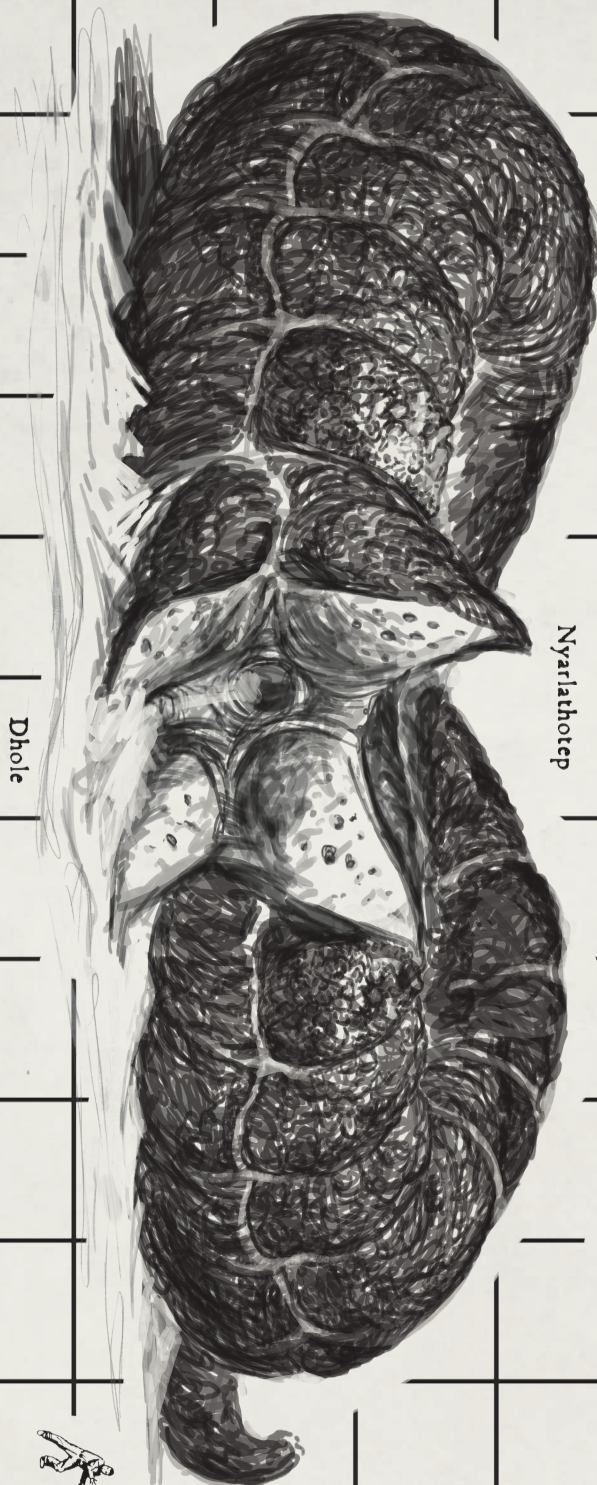


Color surgido del espacio



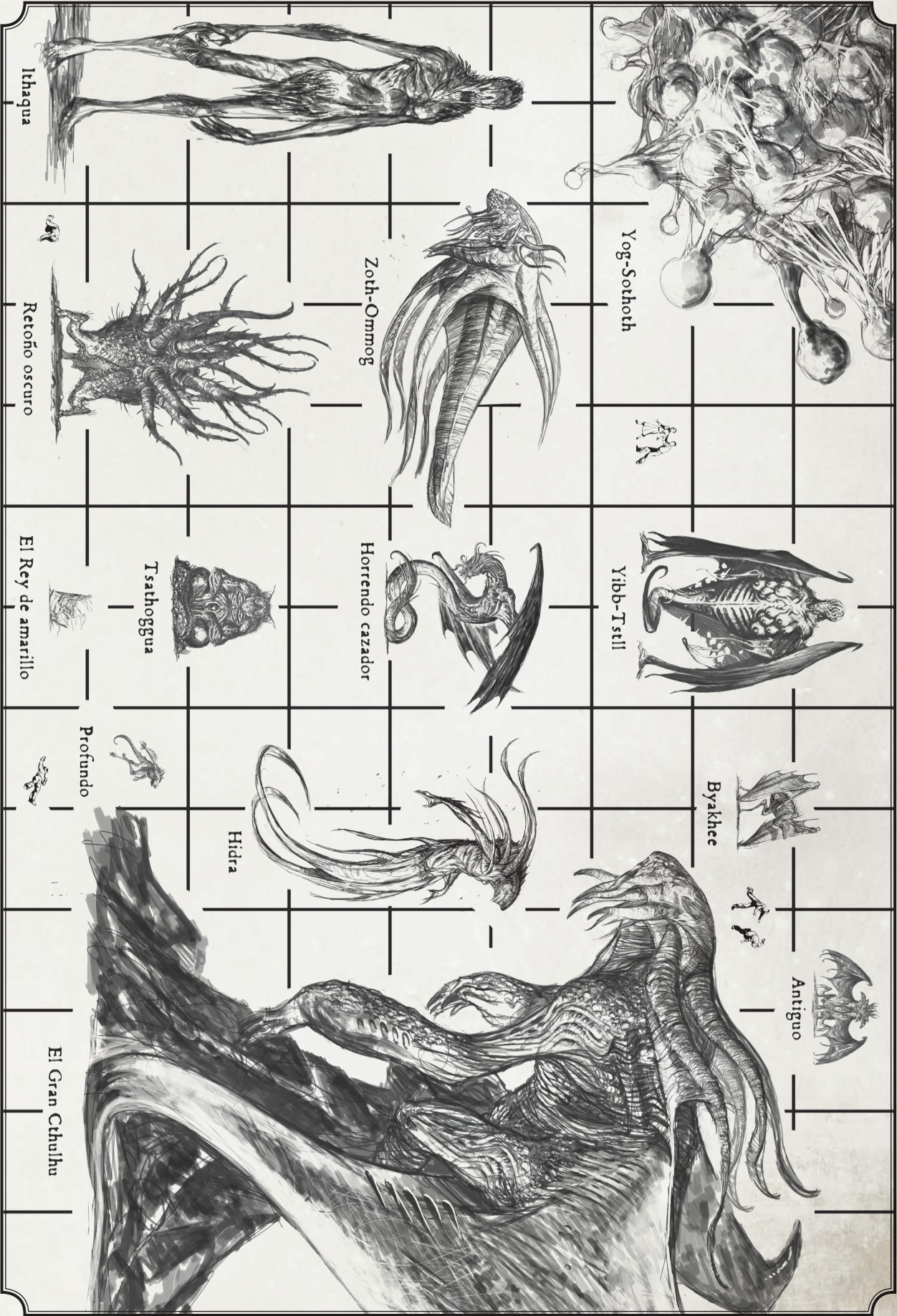
Pólipos volantes

Dhole



Híbrido profundo





CIELO AZUL

|| JAZZ SWING CLUB ||

De esta manera seguimos avanzando con
laboriosidad, barcos contra la corriente,
en regresión sin pausa hacia el pasado.

—F. Scott Fitzgerald, «El gran Gatsby»

Los locos años 20

Capítulo Ocho



ESTE CAPÍTULO OFRECE UNA VISIÓN DE CONJUNTO DE LA historia de los años 20, así como datos fundamentales que pueden ser de ayuda para los investigadores que actúen en esta época.

La década de 1920 fue un período de prosperidad y crecimiento económico. Un nuevo amanecer financiero y cultural despuntaba, en el cual los horrores de la Primera Guerra Mundial podrían quedar atrás. La música *jazz* floreció, se podía disfrutar de distracciones artísticas y cumplirse el deseo popular de alcanzar una vida mejor.

Esta época se caracterizó por una ruptura con las tradiciones del pasado, y comenzó en zonas metropolitanas como Nueva York, Chicago y Nueva Orleans en Norteamérica, así como Londres, París y Berlín en Europa. Una rabiosa modernidad, nacida de la Primera Guerra Mundial, demandaba atención. Los automóviles, el cine y la radio eran ejemplos tangibles de que la nueva tecnología comenzaba a afectar el día a día de la gente.

LA PROHIBICIÓN Y EL ASCENSO DEL ANTIHÉROE

El 16 enero de 1920 entró en vigor en los Estados Unidos la 18ª Enmienda de la Constitución. La era de la Prohibición había nacido.

Aunque algunos referéndums realizados en lugares como Chicago mostraron un rechazo a la ley por un margen de tres a uno, el Congreso no ofreció oposición cuando se introdujo la medida. Al poco tiempo la enmienda había sido ratificada por el mínimo de las dos terceras partes de los Estados. La Ley Volstead dio fuerza a la Prohibición, permitiendo la detención y enjuiciamiento de aquellos que la violaran.

A pesar de que la Enmienda prohibió la producción de bebidas alcohólicas, no pudo reducir la demanda de alcohol y hubo muchos que vieron la distribución de alcohol ilegal como una oportunidad de negocio. La producción y distribución del alcohol pasó a la clandestinidad, mientras que las organizaciones criminales se encargaban de saciar la sed de la América de la Prohibición.

Resultaba imposible vigilar los miles de kilómetros de fronteras internacionales de los Estados Unidos y el licor entraba libremente desde Canadá, el Caribe y México, mientras que pequeñas destilerías caseras ilegales aparecían por todo el país.

La mayoría de las grandes ciudades, sobre todo las del norte y el este, hicieron poco para impedir el flujo de alcohol ilegal, puesto que la mayoría de los miembros del gobierno y de la policía preferían ignorar o participar activamente en la producción y distribución ilegales.

Aunque se podían encontrar destilerías ilegales por todo Estados Unidos, las verdaderas ganancias provenían del alcohol

~ Al Capone ~

Alphonse Capone llegó a Chicago en 1920. Tras ser un simple «gorila» en una violenta banda neoyorquina de Five Points*, fue invitado por su viejo amigo Johnny Torrio a trasladarse a Chicago. Capone demostró ser un buen lugarteniente, formando una alianza con los hermanos sicilianos Genna y estableciendo una tregua con la banda de North Side, liderada por el irlandés Dion O'Banion. La tregua fue efímera y en 1925 O'Banion fue asesinado en su floristería. La guerra estalló inmediatamente cuando Hymie Weiss, que había asumido el mando de la banda de O'Banion, atacó a Johnny Torrio a la puerta de su casa y estuvo a punto de matarlo. Tres de los seis hermanos Genna murieron en los meses siguientes antes de que Weiss fuera finalmente abatido en plena calle. Capone tomó el control tras la retirada de Torrio, súbitamente amedrentado, y se convirtió en el gánster más famoso de la historia.

Las guerras de bandas alcanzaron su cenit el día de San Valentín de 1929, cuando ocho miembros de la banda de North Side, bajo el mando de George «Bugs» Moran, fueron ejecutados en un garaje. El aprecio del público por los gánsteres empezó a desvanecerse al aumentar la intensidad de la violencia y producirse cada vez más víctimas inocentes por el



fuego cruzado. Hacia el final de la década, el gobierno federal empezó a tomar cartas en el asunto para acabar con las bandas, enviando a hombres como Eliot Ness a limpiar lugares como Chicago.

En 1931, Capone fue sentenciado por evasión de impuestos y vulneración de la Ley Volstead y condenado a una pena de prisión. Como parte de dicha pena de prisión, fue encarcelado en la nueva prisión federal de Alcatraz.

* N. del T.: un distrito de Nueva York.

importado del Caribe, Canadá y Europa, la mayoría procedente de barcos británicos fondeados justo en el límite de los 5 km de las aguas americanas. Y mientras las lanchas motoras traían el alcohol de alta mar, los camiones también contrabandeaban con grandes cantidades desde Canadá a lo largo de la costa este.

En las grandes ciudades se corría la voz sobre los «*speakeasies*» o tugurios, donde los distribuidores podían vender directamente a los clientes. Los *speakeasies*, lugares supuestamente secretos donde los clientes podían beber, solían ser bien conocidos. El más famoso de Nueva York era sin duda Jack y Charlie's, en el 21 de la calle 52 oeste, conocido desde entonces como el «21».

En 1925, la revista *Variety* estimaba que solamente en Harlem había once clubes nocturnos de categoría en los que se servía alcohol y por lo menos 500 bares clandestinos de baja estofa. A pesar de las redadas policiales y la mano dura, las autoridades no podían controlar la actividad ilegal y la corrupción campaba a sus anchas.

Antes de la Prohibición, el alcohol era barato; en 1914 un cóctel «highball» podía costar solo 15 centavos. En 1920, el precio de un buen *whisky* podía ser veinte veces mayor (3 \$) y un vaso del de peor calidad podía llegar a costar 50 centavos. Suministrar alcohol ilegal a una ciudadanía sedienta era un gran negocio y trajo consigo el auge del gánsterismo en Norteamérica. Hasta entonces habían sido poco más que pequeños delincuentes dirigiendo tramas de «protección» local, pero el creciente mercado negro del alcohol proporcionó a los gánsteres la oportunidad de obtener enormes beneficios. Dichos negocios, que alcanzaban los cientos de millones de dólares, permitieron que las organizaciones criminales fueran capaces de capitalizar y diversificar sus negocios, siendo el juego, los préstamos, la prostitución y las tramas de protección a gran escala algunas de las iniciativas emprendidas con más ahínco por la mafia.

Los gánsteres solían utilizar sus ganancias ilícitas para comprar la protección de policías y jueces. El negocio del tráfico de alcohol se calculaba en dos mil millones de dólares anuales y empleaba a medio millón de trabajadores. La competencia era brutal y los ajustes de cuentas se esparcían por la nación de ciudad en ciudad, donde varias bandas pequeñas luchaban por el control de los negocios locales. En Nueva York, Dutch Schultz y Legs Diamond guerreaban contra Myer Lansky y Lucky Luciano, mientras que la Banda Púrpura controlaba Detroit. Cleveland, Filadelfia, Boston y Baltimore cayeron bajo el control de gánsteres bien financiados y cada vez más organizados. Pero el problema más evidente se encontraba en Chicago.

Sin embargo, las organizaciones clandestinas no eran las dueñas absolutas de todas las actividades criminales. Individuos como Bonnie Parker y Clyde Barrow, John Dillinger y Charles «Chico guapo» Floyd demostraron que solo hacía falta tener astucia y agallas para llevar a cabo arriesgados robos de bancos y atracos. Unos bandidos tan populares se convirtieron rápidamente en el foco de los medios.



El 20 de febrero de 1933 entró en vigor la 21ª Enmienda y se derogó finalmente la Prohibición, pero no antes de que el crimen organizado consiguiera afianzarse sólidamente, algo que no tuvo vuelta atrás.

LA NUEVA LIBERTAD

En la América posbélica se produjo un cambio de actitud respecto a la mujer y el trabajo. Mientras los hombres luchaban en la guerra, las mujeres trabajaban en las fábricas, oficinas y allá donde hicieran falta (a menudo con salarios menores que los que disfrutaban los hombres). En 1920 se consiguió el sufragio femenino; y, sin embargo, el símbolo de los tiempos era la «*flapper*», una mujer joven que parecía más interesada en la libertad personal que en el activismo político. Para escándalo de la moral prebélica, las *flappers* rechazaron sujetadores y corsés en favor de vestidos ligeros, pelo corto, medias enrolladas y cigarrillos. A veces llamadas «chicas del jazz», las *flappers* fueron un símbolo de la época: la chica fiestera con colorete y lápiz de labios sentada en la parte trasera de un descapotable compartiendo una petaca; toda una «Sheba» (por Saba, la Reina de Saba) para su novio, el «Sheik». Ya en 1928, la proporción de mujeres trabajadoras se había multiplicado por cinco con respecto a 1918.

La Norteamérica negra y la blanca encontraron un terreno común cuando esta última descubrió el Cotton Club, en el barrio

* N. del T.: por «El jeque», la famosa película de Valentino.



LA GRAN FIESTA

La música de baile se convirtió en la predilecta de los años 20, por encima del resto. La música de baile movía a todo Estados Unidos durante los fines de semana. Se abrían clubs de baile por todo el país, donde se podía conseguir la fama y una fortuna en los concursos de baile patrocinados y donde los bailarines inventaban nuevos pasos de baile para impresionar a los jueces o participaban en maratones que podían durar literalmente días.

Antes, en 1914, ninguna dama respetable hubiera entrado en un salón; pero seis años más tarde la situación había cambiado. La bebida ilegal se consideraba algo emocionante y los bares ilegales eran el destino de aquellos que querían socializar.

Los cócteles se convirtieron en la bebida de moda y aumentó su consumo. Gran parte del licor de contrabando estaba destilado con ingredientes tóxicos, así que los cócteles que contenían aditivos dulces y de sabor intenso (zumo de naranja, sirope, clara de huevo, etc.) se utilizaban sobre todo para enmascarar el sabor del alcohol barato.

Muchos de aquellos bailes nuevos crecieron en popularidad, siendo el charlestón el más conocido de todos.

neoyorquino de Harlem; Louis Armstrong y Bessie Smith se convirtieron en estrellas discográficas y adquirieron fama internacional. El «Estilo Stride de Harlem» del *jazz* se caracterizaba por la improvisación musical y los ritmos rápidos, y cosechó la fama tanto en la comunidad afroamericana como entre el público de raza blanca que deseaba algo nuevo y diferente. De hecho, el Renacimiento del Harlem supuso una influencia cultural significativa en el orgullo racial; las actividades intelectuales, incluyendo la literatura, el arte y la música, desafiaron los estereotipos raciales y consiguieron que un mayor número de escritores afroamericanos vieran sus libros publicados y recibieran más atención a nivel nacional e internacional.

Los años veinte supusieron la transición final del mundo rural al industrial. En 1920, menos de la mitad de la población estadounidense vivía todavía en granjas o comunidades rurales. La gran mayoría de las familias estadounidenses vivían de unos ingresos anuales de 2.500 \$ aproximadamente (lo que se consideraba el sueldo mínimo); y la mitad de ellas (la mayoría, inmigrantes) vivían con mucho menos, unos 1.500 \$ al año.

Nueva York se convirtió en la capital financiera del mundo y su Bolsa en el corazón de la inversión en EE. UU. En 1920, una plaza en la Bolsa se vendía por 60.000 \$; en 1929 el precio había subido hasta el medio millón de dólares o más. Abundaban los millonarios: nombres como Mellon, Rockefeller y DuPont se hicieron famosos en todo el mundo, y hombres como Henry Ford eran la prueba viviente de que, con un poco de esfuerzo, incluso la persona más normal podía llegar a lo más alto. Al final de la década parecía que todo el mundo tenía inversiones, desde el ama de casa hasta el chófer.



Electricidad

En 1920, el porcentaje de hogares estadounidenses con electricidad era del 35%. En 1929 esta cifra casi se había doblado hasta alcanzar el 68%. Sin embargo, para los que vivían fuera de las grandes ciudades el cambio se producía a un ritmo mucho más lento y en 1920 solo un 2% de las granjas tenían electricidad, cifra que subió a 9% en 1929.

TECNOLOGÍA

Antes de la Primera Guerra Mundial los coches eran un artículo de lujo que solo se podían permitir los ricos. Durante los años 20, los métodos de producción en cadena hicieron que los automóviles se hicieran más comunes en los EE. UU. y Canadá. Al finalizar la década se habían registrado más de 23 millones de vehículos. Con el fin de dar cabida al creciente parque automovilístico, el gobierno de los EE. UU. se embarcó en el mayor programa de construcción de carreteras de la historia, cubriendo el continente con una red de caminos de hormigón.

Los teléfonos de disco se convirtieron en la norma, eliminando la necesidad de contactar con un operador para establecer una llamada. Nuevos electrodomésticos aparecían casi a diario, incluyendo lavadoras, tostadores, pinzas para la permanente y palomiteras; incluso secadores para el pelo. Como las casas todavía no tenían enchufes de pared, la mayoría de los electrodomésticos tenían un conector de rosca para fijarlos a los casquillos donde se insertaban las bombillas. Las neveras eléctricas reemplazaron rápidamente a las venerables fresqueras.

La radio se estableció rápidamente como el primer medio de comunicación de masas. Las emisiones de entretenimiento popular dieron origen a la industria publicitaria. En 1925, los fonógrafos se pusieron a la venta al público y trajeron con ellos el auge de las orquestas de baile.

La era de las películas mudas estaba en su cenit, y la gente acudía a los cines en masa para ver lo que Hollywood tenía que ofrecer. Se producían cientos de películas que convertían en estrellas a Buster Keaton, Lillian Gish, Douglas Fairbanks, Charlie Chaplin y Clara Bow. A partir de 1927, el cine mudo fue reemplazado por el sonoro, en el que el sonido se sincronizaba con la imagen.



La aviación comercial se convirtió en una realidad, y los pilotos exmilitares y postales recorrían el país realizando acrobacias y hazañas aeronáuticas y ofreciendo paseos en sus aeronaves de cabina descubierta a los nerviosos aeronautas primerizos. En 1927, el público descubrió que el futuro pasaba por el cielo cuando Charles Lindbergh se hizo famoso al completar el primer vuelo transoceánico sin escalas. El interés en la aviación creció. Las solicitudes de licencias para pilotar aumentaron un 300 por ciento. Se crearon nuevos aeródromos y aumentó la producción de aeronaves. Al final de la década, en Estados Unidos había 61 compañías aéreas de pasajeros y 47 compañías de correo aéreo.

El crecimiento y el desarrollo cundían por doquier. El rascacielos se convirtió en el símbolo de la época, un diseño arquitectónico puramente estadounidense. Los perfiles de las ciudades de principios de siglo dieron paso a las espiras y las torres del capitalismo que se erigían por todas partes, desde Nueva York y Detroit hasta Chicago, donde los arquitectos e inversores competían por tener el honor de construir el edificio más alto. En 1925, Nueva York albergaba más de 500 edificios de 10 pisos o más, y en 1929 ya había 78 edificios con 20 pisos y 19 con 40 pisos o más. Cuando se construyó el Empire State Building de Nueva York en 1930, que alcanzaba los 102 pisos y 380 m de altura, permaneció imbatible como el edificio más alto del mundo y el símbolo de una época.

AGITACIÓN SOCIAL

No todo el mundo creía en el sueño y muchos se sentían excluidos del juego o no estaban de acuerdo con él. Los trabajadores de fábricas y fundiciones, los obreros del carbón y los conductores de tranvías, los policías y los operadores de las centralitas, todos, en un momento u otro, se dieron cuenta de que sus salarios eran inadecuados ante una inflación en aumento. Los industriales y los patronos conspiraban para mantener los sueldos bajos, y en las filas de los trabajadores aparecieron los primeros sindicatos. La Internacional de Obreros del Mundo (llamados *wobblies*, por las siglas en inglés IWW) clamaba por crear un gran sindicato obrero. Pero en las mentes de muchos, los sindicatos estaban asociados a anarquistas, socialistas y extranjeros en busca de influencia.

En Rusia los nuevos líderes bolcheviques habían llamado a la «revolución mundial de los obreros», y varios sindicatos norteamericanos respondieron a esa llamada, incitando a la violencia y el derrocamiento revolucionario del gobierno. En respuesta, el fiscal general A. Mitchell Palmer, apodado «el cuáquero luchador», ordenó asaltar los cuarteles generales de varias organizaciones socialistas y comunistas, detuvo a sus líderes y deportó a muchos de ellos a Rusia.

El principio de la década fue testigo de numerosas huelgas, violencia organizada e incluso asesinatos. Los anarquistas enviaron bombas a través del correo y los manifestantes del Primero de Mayo fueron atacados salvajemente en las calles por bandas de «patriotas».

CRONOLOGÍA DE LOS LOCOS AÑOS VEINTE

● 1918

11 de noviembre, se firma el Armisticio y la Primera Guerra Mundial llega a su fin.

● 1919

28 de abril, se descubre la primera de una serie de cartas bomba. Se envían a funcionarios del gobierno o industriales y son la chispa que desencadena los primeros disturbios del Temor Rojo de la posguerra. 26 de junio, aparece el primer diario sensacionalista de Norteamérica, el *Daily News* de Nueva York. Se publica la revista *True Stories*, que aprovecha el mercado de revistas de sexo y escándalos.

1 de julio, entra en vigor la Ley de Prohibición de Tiempos de guerra. Los altercados raciales ocurridos en verano en Chicago conmocionan la ciudad durante días después de que un joven negro muriera ahogado por acercarse demasiado a la playa «blanca». 9 de septiembre, la huelga de la policía de Boston produce graves disturbios y le siguen huelgas nacionales del acero y del carbón. 19 de noviembre, el Congreso rechaza la Liga de Naciones propuesta por Wilson. Se aprueba la ley Volstead, que permite la ejecución jurídica de la Enmienda de la Prohibición.

El dirigible ZR-3 (más tarde rebautizado como R-34 Los Ángeles) realiza la primera travesía transatlántica de Inglaterra a Long Island, con el famoso piloto de dirigibles alemán Hugo Eckener a los mandos. El apostador neoyorkino Arnold Rothstein amaña la Serie Mundial de béisbol, pagando a miembros de los White Sox de Chicago para que pierdan el campeonato. A finales de año hay entre uno y dos millones de trabajadores norteamericanos en huelga. Redadas gubernamentales, organizadas por J. Edgar Hoover (que entonces contaba con tan solo 24 años), permiten detener a cientos de personas como sospechosos de ser comunistas; muchos son deportados a Rusia.

● 1920

8 de agosto, sufragio femenino. 16 de septiembre, una bomba estalla en Wall Street, Nueva York, matando a cuarenta personas en el acto. 3 de noviembre, la emisora KDKR de Pittsburgh retransmite en directo los resultados de las elecciones presidenciales Harding-Cox: Harding derrota a Cox y toma posesión del cargo la primavera siguiente. Babe Ruth le arrebató a Ty Cobb el título de mejor bateador. El Ku Klux Klan, reconstituido en 1915, empieza a vender su membresía por todo el país, creciendo enormemente. Man o' War es el caballo de carreras del año y probablemente de la década. Aparecen las barras de helado Eskimo Pie. Tras el escándalo de las apuestas de la Serie Mundial, el juez Kenesaw Mountain Landis es nombrado primer Comisario de Béisbol. Sacco y Vanzetti son acusados de robar un furgón blindado y asesinar a los guardias. Al Capone llega a Chicago invitado por el gánster Johnny Torrio.

● 1921

2 de julio, se firma un tratado de paz con Alemania. Se celebra el primer concurso Miss América de bellezas en traje de baño en Atlantic City, Nueva Jersey. Lionel vende su tren eléctrico número un millón. Los blancos «descubren» Harlem y el Cotton Club. Se inaugura el restaurante Sardi en el distrito teatral de Nueva York. Jack Dempsey derrota al francés Carpentier y conserva el título mundial de los pesos pesados. Babe Ruth consigue su 59ª carrera completa. La carrera de la estrella del cine Fatty Arbuckle se arruina debido al escándalo de la muerte de una joven actriz en el hotel St. Francis de San Francisco.

● 1922

22 de febrero, el presidente Harding se hace instalar una radio en su despacho. 16 de septiembre, el caso de homicidio Halls-Mill, en que se hallan implicados un pastor protestante y la directora del coro de su parroquia, una mujer casada, es considerado «el crimen de la década» por la prensa sensacionalista. Cuando llega septiembre, se importan juegos de Mah-Jong a millares; algunos cuestan hasta 500 \$. Las ventas de aparatos de radio alcanzan los 60 millones de dólares. Los tesoros de la tumba de Tutankamón son revelados al mundo, lo que despierta un interés por el arte y el estilo egipcios que se mantendrá el resto de la década.

● 1923

2 de agosto, Harding muere durante su mandato y el vicepresidente Calvin Coolidge se hace cargo de la presidencia. La locura del charleston, un baile condenado por muchos como inmoral, barre el país. Hacia finales de año hace su aparición la revista de H. L. Mencken *American Mercury*. Se popularizan los maratones de danza, seguidos por los de mecedora y los de oratoria, llamados «derbis de sustantivos y verbos».

● 1924

Simon & Schuster publican su primer libro de crucigramas, desatando una locura nacional. Los jerséis de cuello de cisne son popularizados por el escritor Noel Coward. La obra de Gershwin *Rapsodia en azul* se estrena en el teatro Aeolian de Nueva York, con división de opiniones. El número de afiliados al Ku Klux Klan alcanza su máximo, estimado en 4 millones y medio. Los jóvenes Leopold y Loeb, acusados de asesinar brutalmente a Bobby Franks, de catorce años, son defendidos por Clarence Darrow. La revista *Time* homenajea a Leo Bakeland, el inventor de la baquelita y, citando las recientes invenciones del celofán, el vinilo y otros productos, define esta época como «La era del plástico». Alvin «Naufragio» Kelly inicia una locura que consiste en sentarse en lo alto de los mástiles de las banderas. Clarence Birdseye funda General Seafoods y perfecciona su proceso de congelación ultrarrápida. Se funda la International Business Machines (IBM).

● **1925** Tiene lugar el Juicio a los Monos de Scopes en Dayton, Tennessee, donde Clarence Darrow y el evolucionismo se enfrentan a William Jennings Bryan y el creacionismo. Darrow pierde el caso, pero su alegato constituye una victoria para la ciencia y la evolución. Un exhausto Bryan muere pocos días después. La tragedia de Floyd Collins, un vecino de Kentucky atrapado en una cueva, es seguida atentamente por millones de lectores de periódicos y radioyentes del país. Se trata de uno de los primeros casos de interés de los medios de comunicación de masas. El infortunado Collins muere al decimoctavo día. El dirigible de la Marina estadounidense *Shenandoah* se estrella y mueren todos sus tripulantes. El *boom* de los terrenos en Florida alcanza su clímax. El golf es ya una industria que mueve quinientos millones de dólares al año. Red Grange abandona la universidad en su último año para jugar al fútbol americano de forma profesional, primero con los Chicago Bears y luego con los New York Giants. Gene Tunney derrota a Jack Dempsey en Filadelfia.

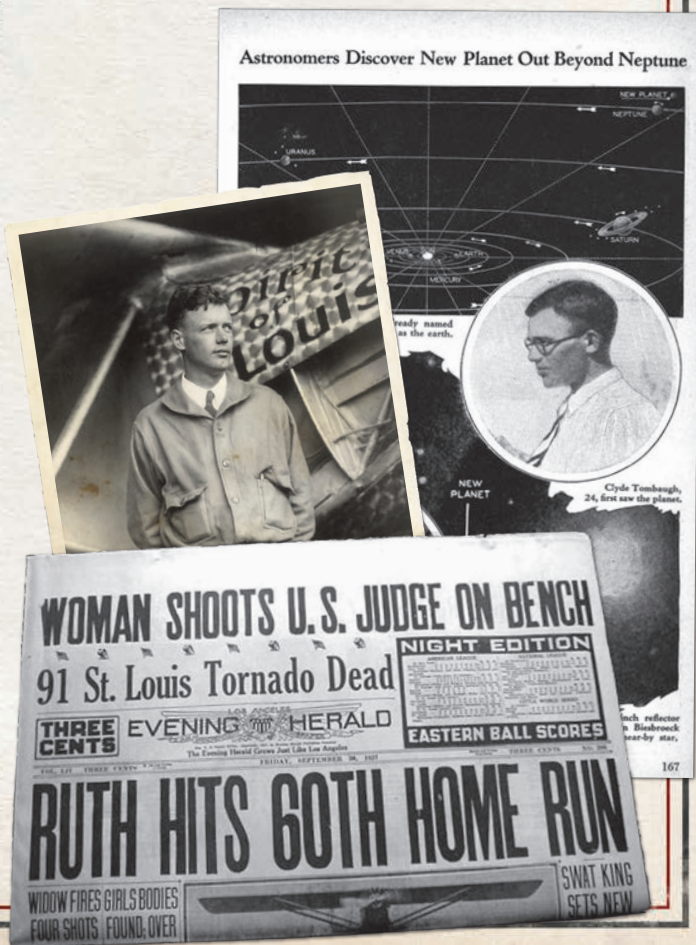
● **1926** Western Air Service (después TWA) empieza a proporcionar sus servicios regulares de pasaje. Hollywood llega a su punto álgido, produciendo más de 750 películas ese año. Rodolfo Valentino muere a causa de una perforación del apéndice; su funeral en Nueva York es prácticamente un disturbio que deja la capilla funeraria arrasada por los buscadores de recuerdos. Se introduce el *bridge* en Norteamérica y es un éxito inmediato. Richard Byrd sobrevuela el Polo Norte. La evangelista de California Aimee Semple McPherson «desaparece» de una playa causando sensación para luego reaparecer milagrosamente algunos días más tarde. Un huracán gigantesco arrasa la Costa de Oro de Florida, mata a 400 personas y acaba con el *boom* de los terrenos. Hymie Weiss lidera un convoy de diez vehículos que pasa por delante del cuartel general de Al Capone en el hotel Hawthorne y rocía el edificio con más de 1.000 balas de armas automáticas a plena luz del día; Capone resulta ileso.

● **1927** Charles Lindbergh cruza el Atlántico en solitario a bordo del Spirit of St. Louis hasta Francia y regresa a casa como héroe nacional e internacional. La película sonora de Al Jolson *El cantor de jazz* recauda 3,5 millones de dólares en taquilla, reconfigurando por sí sola la industria cinematográfica de Hollywood. Las grabaciones gramofónicas se venden ahora por millones. Los teatros de Nueva York alcanzan su esplendor con 268 estrenos cubiertos por veinticuatro periódicos diarios. En agosto, Sacco y Vanzetti acaban en la silla eléctrica. Se lanza el Ford modelo A, que reemplaza al viejo modelo T. Babe Ruth consigue sesenta carreras completas. Jack Dempsey pierde su intento de recuperar el título, cayendo ante Gene Tunney en Chicago; se calcula que 40 millones de personas siguen el combate por la radio. Aimee Semple McPherson funda la Iglesia del Evangelio Cuadrangular cerca de los Ángeles. David Sarnoff crea la NBC (National Broadcasting Corporation).

● **1928** 3 de marzo, la Bolsa empieza a subir, iniciando lo que se llamó su fase «sensacional». 18 de junio, el explorador polar Roald Amundsen muere en un accidente de avión en el Ártico mientras intentaba localizar el desaparecido dirigible *Italia*. Noviembre, Herbert Hoover es elegido presidente. Mickey Mouse hace su debut. Sir Alexander Fleming descubre la penicilina. La NBC experimenta con las primeras transmisiones de televisión. Johannes Geiger inventa el contador Geiger. La largamente anunciada Carrera Transcontinental, llamada por algunos el «derbi de Bunion», se inicia según lo previsto, pero demuestra ser un fracaso promocional y financiero. Lynn Willis celebra en Oregón su vigésimo primer cumpleaños con una fiesta salvaje de charleston que dura toda la noche.

● **1929** Transcontinental Air Transport, «la línea de Lindbergh», empieza a ofrecer vuelos de costa a costa. Hugo Eckener pilota un dirigible alrededor del mundo. 14 de febrero, la matanza del día de San Valentín en un almacén de Chicago elimina a los últimos rivales de Al Capone. Popeye hace su primera aparición en la tira cómica *Thimble Theater*. Las ventas de aparatos de radio superan los 850 millones de dólares. 29 de octubre, «Martes Negro» se desploma la Bolsa.

● **1930** Se contrata a la primera azafata para que atienda a los pasajeros del vuelo entre Chicago y San Francisco. El astrónomo Clyde Tombaugh descubre Plutón.



La intolerancia también estaba al alza. El Ku Klux Klan (KKK) reapareció en la escena estadounidense en 1915, inspirado por la película clásica de D.W. Griffith *El nacimiento de una nación*. Al principio era pequeño, pero en 1920 el KKK tuvo la idea de vender la membresía a la manera del clásico modelo piramidal: una parte de la cuota iba a parar al vendedor y a aquellos que tenía por encima.

En 1924 los afiliados al Klan se estimaban en torno a los 4.500.000 y se organizaban marchas públicas en Washington D.C. y otras ciudades. Vestidos con túnicas blancas, y escondiendo sus identidades con capuchas altas y puntiagudas, el Klan vilipendiaba a los negros, los judíos y los católicos, y fue acusado de numerosos asaltos violentos y asesinatos. En julio de 1923 un mitin del Klan en Indianápolis congregó a 100.000 personas.

EL MARTES NEGRO

Los locos años veinte murieron el 29 de octubre de 1929. Ese día se desplomó el valor de las acciones de bolsa de Wall Street. Una serie de sucesos financieros desencadenaron la Gran Depresión, que se extendería hasta finales de los años treinta, que dejó sin trabajo a millones de personas en todo el mundo y acabó favoreciendo las condiciones que desembocarían en la Segunda Guerra Mundial.

INFORMACIÓN ÚTIL PARA LOS INVESTIGADORES DE LOS AÑOS 20

Transporte

TRANVÍAS

El tranvía eléctrico, que toma la corriente de cables suspendidos de postes o de los propios raíles, lleva con nosotros desde finales de siglo y empieza a reemplazar al ómnibus tirado por caballos en casi todas las ciudades. Llamado «tren ligero», el tranvía de superficie está ahora en peligro de ser reemplazado a su vez por el autocar, más eficaz y flexible, provisto de un motor de gasolina. A pesar de ello, las ciudades de Boston, Chicago, Nueva York y Filadelfia mantienen extensos sistemas de tranvías con recorridos de alta velocidad elevados o en túneles subterráneos. La mayoría de los autobuses norteamericanos son modelos de un solo piso, aunque circulan versiones de dos pisos por grandes ciudades como Nueva York.

Las horas de funcionamiento están dictadas por las necesidades de la comunidad. Los pueblos pequeños suelen suspender el servicio a última hora de la tarde, tras el cierre de los comercios. Otras comunidades más grandes pueden mantener servicios reducidos hasta las diez de la noche o hasta medianoche. Las ciudades más grandes mantienen el transporte público funcionando las 24 horas del día, aumentando y disminuyendo el número de recorridos según la necesidad.



The Cupola Ventilated Roof

Perfect ventilation with comfort to passengers is a result of the patented roof used in Eckland Bus Bodies.

We build bodies of various capacities for standard chassis, skillfully designed for comfort and enduring service, built of the best materials with a high standard of workmanship.

All parts of our bus bodies are standard. The body posts, panels, castings, seats, and most other units are standardized.

This use of standard parts does not limit the adaptation of our bus bodies to any required use; but it does mean greatly reduced repair costs and idle time. We carry a stock of these parts for immediate shipment, making repairs or maintenance much easier than with entirely special bodies.

Send for photographs and specifications with a description of the distinctive features of these bodies.

ECKLAND BROS. COMPANY, Minneapolis

Eckland Bus Bodies

TAXIS

Los taxis son comunes en todos los pueblos norteamericanos, grandes y pequeños. Incluso comunidades de menos de 2.000 habitantes disponen a menudo de uno o dos operadores independientes. En las grandes ciudades, como Nueva York, trabajan diversas compañías de taxis con flotas que compiten entre sí. Las paradas de taxis suelen encontrarse delante de hoteles, estaciones de ferrocarril y otros lugares parecidos.

Todavía no es frecuente que los taxis tengan radio; los conductores deben contactar con sus coordinadores por teléfono o en persona. Hay teléfonos especiales enlazados directamente con las compañías de taxis en las paradas, estaciones de ferrocarril y otros lugares de tráfico intenso, que pueden ser utilizados por conductores o por clientes.

TRANVÍAS INTERURBANOS

Una extensión de los sistemas urbanos, estos trenes eléctricos ligeros son muy comunes en los estados del este. Enlazan las ciudades más importantes mediante terminales centrales y permiten a los pasajeros cambiar de uno a otro, recorriendo toda la costa este e incluso hacia el interior, hasta Cleveland o Detroit. Los interurbanos suelen funcionar 24 horas al día, siete días a la semana. La expansión de las líneas de autocar hacen obsoleto este medio de transporte, y a finales de la década de 1930 se cierran muchas líneas.

Los interurbanos son silenciosos, cómodos y disponen de rutas panorámicas a lo largo de la costa y los Grandes Lagos. Tienen buenas conexiones, y un viajero puede recorrer hasta 400 km por día. Las tarifas varían, pero el coste medio del desplazamiento es de unos 6 centavos por milla (1,6 km).

LÍNEAS DE AUTOCAR

Un sistema de autopistas en continua expansión ha convertido los servicios de autocares de largo recorrido en una alternativa viable al tren. En 1926 existen líneas de autocar que enlazan las ciudades más importantes. En 1928 los pasajeros pueden viajar desde Nueva York hasta San Francisco. Greyhound emerge ya como una fuerza determinante de esta industria.

A principios de la década el transporte en autocar entraña recorridos incómodos, vehículos abarrotados y el viaje en general es menos placentero que en tren. Sin embargo, a finales de la década las líneas de autocares han reaccionado utilizando vehículos más grandes, más cómodos, con ventanillas provistas de cortinas, asientos reclinables y lavabos a bordo.

Más lentas que los ferrocarriles o los interurbanos, las líneas de autocar ofrecen tarifas más baratas, así como servicio a muchas zonas inaccesibles por tren. Las ciudades más pequeñas suelen tener una terminal de autocares y al menos una parada oficial delante de un hotel o un restaurante céntricos.

A pesar de las mejoras, el transporte en autocar sigue siendo menos fiable que en tren, ya que resulta más frecuente que sufra averías mecánicas, accidentes y condiciones meteorológicas desfavorables.

FERROCARRIL

El sistema ferroviario de los Estados Unidos funciona todavía a su máximo nivel. Con unos 400.000 km de vías, las compañías de ferrocarriles norteamericanas disponen de casi la mitad del trazado ferroviario del mundo. La locomotora a vapor es la reina indiscutible, y parece que va a continuar siéndolo. Sigue habiendo algunas locomotoras eléctricas en funcionamiento y algunos modelos ligeros mixtos de electricidad y combustible que ofrecen servicio en las estaciones, pero hasta el momento los experimentos de locomotoras mixtas diésel-aire comprimido y diésel-electricidad no han resultado ser muy prometedores.

El Pullman es el modelo de vagón de pasajeros más popular de Norteamérica y constituye casi la cuarta parte del parque móvil de pasajeros del país. El último modelo de Pullman, el «vagón dormitorio», dispone de 14 habitaciones individuales, cada una con una cama plegable y lavabo privado. La compañía también alquila vagones de negocios a empresas o individuos.

Aparte de los Pullman, un tren de pasajeros de larga distancia puede incluir también un vagón mirador con compartimentos abiertos y una terraza posterior con sillas, vagones club provistos de mesas de cartas, material de lectura y personal de servicio, así como vagones bar, restaurante y bufé.

Los viajes nocturnos y más largos requieren vagones Pullman, así como sus correspondientes asistentes, conductores y mozos, todo lo cual incrementa el coste. Las paradas son poco frecuentes y un tren rápido especial puede cubrir entre 1.360 y 1.760 km diarios, viajando de Nueva York a San Francisco en apenas tres días.

Algunas personas muy adineradas poseen su propio vagón de ferrocarril. Un Pullman normal de 21 m de largo puede costar entre 27.000 \$ y 33.000 \$. Obviamente, los muebles y la decoración personalizada se cuentan aparte.

Conducir en los Estados Unidos

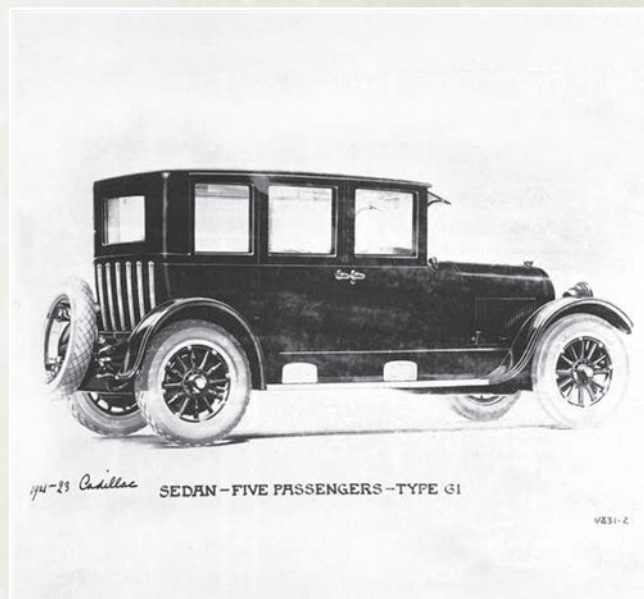
A principios de la década los límites de velocidad suelen ser bajos. Illinois, por ejemplo, establece el límite en 24 km/h en zonas residenciales, 16 km/h en zona urbana y 9,6 km/h en zonas de curvas. En las carreteras rurales el límite suele ser de 32 km/h, aunque Nueva York y California permiten 48 km/h. En 1931 los límites de velocidad están generalmente entre 56 y 64 km/h.

El rápido aumento de la popularidad del automóvil obliga al gobierno federal a organizar un sistema de autopistas interestatales. En este momento, diecisiete de estas carreteras cruzan el país, comprendiendo más de 154.000 km de carreteras mejoradas. En 1924 ya hay más de 50.000 km pavimentados con hormigón y el resto disponen al menos de grava y drenaje, si es que no están recubiertos de asfalto. A finales de la década se ha completado casi un 80% del sistema.

El gobierno afirma que el 90% de la población de los Estados Unidos se encuentra a menos de 16 km de una autopista federal. Sin embargo, esto sigue dejando casi 5 millones de km de carreteras en manos de los estados y los condados. La calidad y estado de estas carreteras varía dependiendo de las finanzas locales y la cantidad de tráfico de la carretera. Muchas carreteras están muy descuidadas.

PERMISOS

Los automóviles deben estar registrados en el estado de residencia del propietario. En el momento del registro se entrega una placa de metal con la licencia. El conductor debe tener un permiso de conducir válido emitido por el estado.



TURISMO EN AUTOMÓVIL

En 1926 más de 15 millones de vehículos visitan los parques nacionales y, en comparación, menos de 2 millones de personas los visitan por otros medios. Esta popularidad ha permitido el nacimiento de toda una industria de equipos de acampada y de los «campamentos de automóviles».

Los viajes prolongados en automóvil suelen hacer necesario pasar la noche fuera. A menudo los hoteles son demasiado caros y suelen estar situados de forma poco conveniente en el centro de la ciudad, cerca de las líneas de ferrocarril y autocar. Los campamentos de automóviles se encuentran junto a la autopista, a menudo cerca de los límites de la ciudad (pero fuera de ellos, donde las regulaciones son menos estrictas). Ofrecen un acceso fácil a la autopista, gasolina y otras necesidades.

Los campamentos de automóviles aparecen sobre 1910; originalmente eran poco más que zonas delimitadas de terreno en las que cabían una tienda y un automóvil. Más tarde, el campo abierto fue reemplazado por pequeños cobertizos. Costaban 50 centavos por persona y noche, y los viajeros debían proveer su propio alumbrado, estufa, muebles, etc. Después de 1925 la mayoría de las casetas de los campamentos de automóviles costaban 1 \$ por persona y noche. Esta tarifa incluía una cama de hierro con colchón de paja, bancos, agua corriente y un hornillo de gas. Había toallas, sábanas y mantas disponibles con un coste adicional. A mediados de los años 20 había más de 5.000 de estos campamentos por todo el país.

Los campamentos de automóviles no tardaron en ganarse una reputación dudosa. Al estar situados en las afueras de la ciudad, solían acabar convirtiéndose en refugio de contrabandistas de licor y prostitutas. Si a esto se añadía el rumor de que algunos campamentos alquilaban «por horas», su reputación caía más todavía. En los años 30 el director del FBI, J. Edgar Hoover, reclamó públicamente el cierre de todos los campamentos de automóviles en una campaña infructuosa.

Armas de fuego

Las pistolas, fusiles y escopetas se venden libremente en la mayor parte de los Estados Unidos, sin licencia ni registro. Hay muy pocas restricciones, y artículos como las armas automáticas y escopetas recortadas suelen ser perfectamente legales. Por ejemplo, se podía comprar una ametralladora Thompson («*Tommy gun*») en una ferretería o en una tienda de artículos de deporte.

ARMAS DE FUEGO EN EE. UU.

Durante los años 20 el Gobierno Federal hizo bien poco por regular las armas de fuego; salvo en 1927, año en que se prohibió el envío de armas cortas por correo. Sin embargo, las comunidades locales aprobaban sus propias leyes. Suele estar prohibido disparar un arma de fuego dentro de los límites de un pueblo o una ciudad sin una causa justificada. En los estados del este, muy tradicionales (particularmente los de la costa), las restricciones son mayores y llevar un arma oculta suele estar constituido como delito.

Las leyes son más laxas en zonas rurales, donde las armas de fuego suelen resultar de mayor utilidad; y en partes del sur y el medio oeste rurales suelen ser más permisivos que en el este. En ciertas zonas del oeste, los particulares y las empresas pueden llegar a acumular arsenales que incluyen ametralladoras y otras armas pesadas. En Texas, Oklahoma, Arizona, Nuevo México y otros lugares no es infrecuente llevar un arma enfundada en público.

Las armas ocultas suelen estar muy reguladas. Casi todas las comunidades están dispuestas a autorizar a ciertos individuos para llevar armas ocultas: normalmente por tratarse de profesionales (detectives, guardaespaldas, etc.) o porque transportan objetos valiosos (banquero, joyero, comerciante). Si el solicitante pasa el examen, que suele requerir no tener antecedentes penales, bastará con pagar una pequeña tasa para que se le expida el permiso. Algunas autoridades también exigen una comprobación de antecedentes, y en algunos casos tardan hasta seis meses. Hay que tener en cuenta que, una vez obtenida, la licencia debía llevarse encima siempre que se portara el arma.

ARMAS DE FUEGO EN EL REINO UNIDO

La Ley de Armas de fuego de 1920 trajo consigo un mayor control de las armas y la munición, en parte como respuesta al miedo creciente a la disponibilidad de las pistolas de la Primera Guerra Mundial, que podían caer en manos criminales y de las clases trabajadoras (el miedo al desorden ciudadano siempre ha sido una constante en la política británica a lo largo de los siglos). La ley exigía que aquel que quisiera poseer un arma de fuego o munición debía obtener una licencia de armas. La licencia se expedía por un periodo de tres años y especificaba, no solo el arma, sino también la cantidad de munición que el titular podía comprar y poseer legalmente. Los cuerpos policiales locales tenían la potestad de decidir quién podía tener una licencia y también la capacidad para excluir a ciertas personas por motivos de tener una «mente enferma» o «hábitos insalubres», y que incluían a todas aquellas personas que no consideraban aptas. Los solicitantes tenían que convencer a la policía de que tenían un buen motivo para querer obtener la licencia (la defensa propia era una razón plausible). Nótese que las armas de fuego de ánima lisa (*p. ej.*, escopetas) estaban exentas de la ley y no se necesitaba rellenar ninguna solicitud.

Aquellos que vulneraban la ley se exponían a multas de hasta 50 libras y penas de cárcel (con o sin trabajos forzados) de hasta tres meses.

La ley se endureció en 1933, cuando las penas se incrementaron a 14 años de cárcel por utilizar un arma en un acto ilegal o criminal, y contemplaba el empleo de armas de imitación.

Oferta y demanda

Aunque las «*Tommy gun*» se podían vender legalmente en el mercado, en el submundo del hampa alcanzaban precios desorbitados, entre los 1.000 \$ y 2.000 \$ cada una.

Medicina forense

HUELLAS DACTILARES

En el siglo XVIII se descubrió que las huellas dactilares eran únicas; pero la idea de que podían utilizarse para identificar a los criminales no surgió hasta el siglo XIX. El primer departamento oficial de huellas dactilares se estableció en Argentina en 1891, y la primera oficina de huellas dactilares en el Nuevo Scotland Yard de Londres, Inglaterra, en el año 1901. En los EE. UU. se reconoció el método en 1903 y el ejército lo empezó a utilizar en 1908. En los años 20, las fuerzas del orden de todo el mundo habían aceptado casi universalmente el concepto del uso de las huellas dactilares como método de identificación.

Antes de la creación de un archivo nacional de huellas dactilares por parte de la oficina de investigación de los EE. UU., estos se podían encontrar en la mayoría de las agencias policiales estatales y locales, aunque su exhaustividad relativa, sus métodos de clasificación y las condiciones generales de los archivos estaban enormemente influidos por los presupuestos locales y las prioridades de los que ostentaban el poder.

BALÍSTICA

En 1922, los trabajos de Charles E. Waite, el primero en cotejar datos balísticos y analizar armas, permitieron la formación de la Oficina de Balística Forense de Nueva York.

La exactitud de una identificación depende del estado de la bala recuperada. Normalmente se puede calcular el calibre a partir del tamaño y el peso. Utilizando las marcas microscópicas que deja el rayado del cañón del rifle o la pistola en la bala se puede llegar a determinar la marca específica del arma. Sin embargo, en muchos casos las balas están tan dañadas que resulta muy difícil llevar a cabo una identificación precisa.

Los cartuchos expelidos proporcionan la forma más precisa de identificar un arma. Las marcas diminutas y los arañazos que dejan el percutor y el mecanismo de expulsión se pueden cotejar con los que quedan en las balas que se disparan con dichas armas en una prueba.

Con respecto a las escopetas, cabe destacar que los perdigones y postas de escopeta no cuentan con ninguna marca específica; sin embargo, los cartuchos pueden mostrar señales producidas por el mecanismo de disparo o el mecanismo de expulsión que permitan identificar el arma.

El análisis de una herida también puede llegar a revelar la distancia desde la que se disparó el arma, lo que puede ayudar a dilucidar si se trata de un homicidio o un suicidio. Por ejemplo, una marca estrellada en la piel alrededor de la herida indica que al disparar se apoyó el cañón directamente contra el cuerpo. Cuando se dispara un arma a menos de 30 cm de la víctima, se suelen encontrar manchas de hollín en su piel, que se pueden quitar fácilmente con solo frotar. A distancias mayores, de hasta 1 m en algunas ocasiones, la piel queda «tatuada» por pequeñas quemaduras de pólvora que no desaparecen lavando ni frotando.



TIPOLOGÍAS SANGUÍNEAS

Existían pruebas fiables para diferenciar la sangre humana de la animal desde finales del siglo XIX, aunque los cuatro grupos sanguíneos principales (A, B, O y AB) no fueron empleados por las fuerzas del orden hasta 1923. Hasta 1934 no se abrió en Estados Unidos, concretamente en Nueva York, el primer laboratorio químico y toxicológico de relevancia.

AUTOPSIA

Una autopsia completa incluye la identificación y etiquetado del cuerpo, pesaje y medición, un examen externo en el que se anotan todas las heridas y cualquier otra marca, la disección y el examen de los órganos internos, un examen toxicológico de los órganos y fluidos corporales, y un examen del contenido del estómago; se expide una opinión y se anota la causa de la muerte en el certificado de defunción.

A pesar de que el proceso de descomposición puede variar debido a la temperatura y otros factores, a continuación se ofrece una guía rudimentaria para calcular el tiempo que lleva muerta una persona.

Treinta minutos después del fallecimiento, la piel se torna morada y adopta un tono cerúleo, mientras que los labios palidecen.

El *rigor mortis* comienza alrededor de cuatro horas después de la muerte, empezando por los músculos más pequeños y extendiéndose después a los grandes. Después de treinta horas no suele quedar ni rastro de *rigor mortis*, que desaparece siguiendo el mismo proceso. La sangre comienza a acumularse en las partes inferiores del cuerpo y las extremidades se tornan azules.

Pasadas veinticuatro horas, el cuerpo se ha enfriado hasta alcanzar la temperatura ambiental y comienza la decoloración. La cabeza y el cuello adquieren un tono verde-rojizo que se extiende al resto del cadáver durante los días siguientes. Comienza la putrefacción, los rasgos se vuelven irreconocibles y empieza a notarse el olor a carne podrida.

Tres días más tarde el cuerpo se hincha y pueden formarse ampollas llenas de gas en la superficie de la piel. Los fluidos corporales gotean por los orificios.

Al cabo de tres semanas, las uñas se separan del cuerpo y se caen. La piel se rompe mostrando los músculos y la grasa. En climas cálidos, el cuerpo queda reducido a un esqueleto en tres o cuatro semanas.

Tratamiento de la salud mental a principios del siglo veinte

Existen prácticas médicas extremas. En los años 20, el controvertido psiquiatra Henry Cotton (médico residente del hospital estatal de Trenton, en Nueva Jersey) estaba convencido de que la locura era esencialmente un trastorno tóxico y seguía la práctica de extraer quirúrgicamente algunas partes del cuerpo para mejorar la salud de sus pacientes.

El ingreso en un manicomio («loquero») era lo habitual a ambos lados del Atlántico. No era infrecuente que los mendigos y los vagabundos se convirtieran en «pacientes» de un manicomio cuando el tiempo empeoraba por el frío (techo y comidas gratis), para luego desaparecer en cuanto volvía el buen tiempo. Algunas familias ingresaban a sus ancianos porque no disponían de los recursos o el tiempo para ocuparse de ellos adecuadamente. Las madres solteras también podían verse ingresadas, ya que se las podía considerar de «moral dudosa» como consecuencia de una salud mental delicada. Los tratamientos y los cuidados en un manicomio variaban enormemente entre una institución y otra. Mientras los ricos y los adinerados podían disfrutar de cuidados adecuados en instalaciones modernas, los menos afortunados y los desposeídos solían sufrir tratamientos crueles y severos, así como instalaciones abarrotadas.

Nótese que la terapia por electrochoque (TEC, terapia electro convulsiva) no se introdujo hasta los años 30, y no se generalizó su uso hasta los años 50.

EQUIPO PARA EL INVESTIGADOR DE LOS AÑOS 20

A continuación se ofrece un compendio de objetos particularmente útiles para los investigadores. La **Lista de equipo de los años 20** (páginas 242-248) también ofrece un amplio abanico de bienes, servicios y equipo para los investigadores.

Una luz en la oscuridad

BENGALAS

Las bengalas están disponibles en tubos de cartón desechables y se encienden retorciendo la parte superior. Si se sostienen en la mano emiten una luz bastante intensa y son particularmente útiles para iluminar grandes estancias. Algunas vienen provistas de varillas para clavarlas al suelo. A menudo se utilizan en casos de emergencia y están disponibles en diversos colores.

Precio: 27 ¢ la unidad

LINTERNAS DE QUEROSENO

Estas lámparas llevan años en funcionamiento. Emiten una suave luz amarillenta en todas direcciones y tienen una autonomía de entre 4 y 8 horas. No son demasiado seguras y pueden llegar a estallar si caen al suelo o se las pone boca abajo. Si caen al agua hay que desmontarlas, limpiarlas y secarlas, además de cambiar la mecha y el combustible.

Precio: 1,39 \$

LINTERNAS DE GASOLINA

Estas linternas consumen gasolina blanca, presurizada mediante una bomba de mano. Emiten una luz blanca y brillante. Las más grandes contienen hasta 1 l de gasolina, con una autonomía de entre 8 y 12 horas, aunque de vez en cuando hay que accionar la bomba para mantener la presión. Son más seguras que las lámparas de queroseno, pero siguen siendo frágiles. Si se caen al suelo es muy probable que se rompa la mecha o el globo que la rodea. Si caen al agua quedarán inutilizadas hasta que se desmonten, se sequen y se limpien, un proceso que puede llevar varias horas.

Precio: cuestan 5,48 \$ con la bomba aparte, 6,59 \$ con la bomba incluida. Las mechas cuestan 35 ¢ la media docena y los globos de mica de recambio 63 ¢ cada uno.

LINTERNAS ELÉCTRICAS

Estas linternas funcionan a pilas y existe una amplia variedad de modelos. La luz es más débil que la de una linterna de combustible y suele emitirse en forma de haz. Unas pilas nuevas mantienen la linterna en funcionamiento entre 2 y 4 horas, aunque la luz tiende a disminuir de intensidad conforme se van gastando las pilas. Si cae al suelo existe una

alta probabilidad de que el filamento de la bombilla se rompa. Si hay un recambio a mano, se puede cambiar en un par de minutos. Si cae al agua, habrá que desmontar, limpiar, secar y luego volver a montar la linterna, lo que lleva entre 5 y 10 minutos.

Precio: una linterna de una sola pila cuesta 1,35 \$; un modelo de dos pilas 2,25 \$. Las pilas de recambio cuestan 30 ¢ cada una, y las bombillas 21 ¢.

LÁMPARAS DE CARBURO

Son las luces que utilizan los mineros y otros profesionales. Existe una gran variedad de modelos que incluyen faroles, faroles de ojo de buey, linternas y luces montadas en cascos. Generan una luz blanca y brillante quemando gas acetileno producido mediante cartuchos químicos. Las lámparas de carburo son las más brillantes de todas, tienen una autonomía de entre 2 y 4 horas con un cartucho pequeño, y mucho más si se utiliza un cartucho grande que se lleva colgado del cinturón. Si caen al suelo se suelen apagar, pero es fácil volver a encenderlas, incluso aunque se hayan mojado. La llama descubierta entraña algunos peligros.

Precio: una pequeña linterna reflectora cuesta 89 ¢ y el modelo más caro con autoencendido 1,55 \$. Un farol grande que emita un haz hasta 24 m cuesta 2,59 \$. El modelo Hunter's de gran alcance, con cierre y cartucho de cinturón, cuesta 5,95 \$. Las latas de carburo de 1 kg cuestan 27 ¢ y los envases de 5 kg, 1,25 \$.

En alerta

TELESCOPIO ACROMÁTICO

De 10 aumentos y campo visual de 30 m a 1 km de distancia. No son el artículo ideal para llevar oculto, puesto que cerrados miden entre 13 y 20 cm, pero se pueden meter en el bolsillo de un abrigo. Son considerablemente robustos, aunque si se usan como un arma contundente improvisada es probable que se rompan o desenfocuen.

Precio: 3,45 \$. Un modelo de 20 aumentos y 22 m de campo visual, 5,95 \$.

PRISMÁTICOS DE CAMPAÑA

Los binoculares de entre 3 y 6 aumentos, con campos visuales de 40 a 75 m a 1 km de distancia, proporcionan una buena combinación de alcance y portabilidad.

Precio: entre 6 \$ y 23 \$.

BINOCULARES DE PRISMA

Importados, de alta calidad y de gama alta, pueden proporcionar hasta 8 aumentos y un campo visual superior a 115 m a 1 km de distancia.

Precio: a partir de 28,50 \$.

If it isn't an Eastman it isn't a Kodak.

The widest capabilities, the smallest compass and the highest type of excellence in camera construction are all combined in the No. 3

Folding Pocket KODAKS

Made of aluminum, covered with fine morocco, have the finest Rapid Rectilinear lenses, automatic shutters, sets of three stops, scales for focusing, tripod sockets, brilliant reversible view finders.

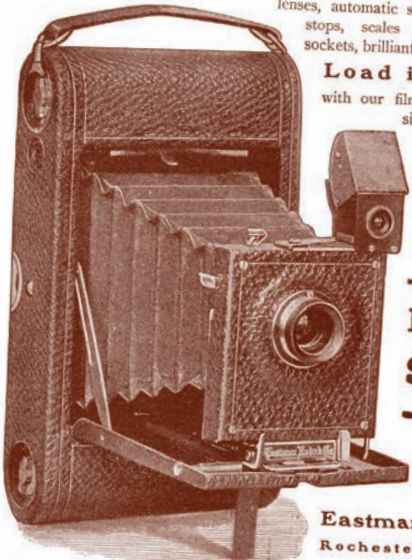
Load in Daylight
with our film cartridges for two, six or twelve exposures. Make pictures **3½ x 4¼ inches** and will

GO IN THE POCKET

PRICE, \$17.50

Kodak Catalogue free at the dealers or by mail.

Eastman Kodak Co.
Rochester, New York.



Captar la evidencia

FOTOGRAFÍA

Todas las películas son en blanco y negro. Aún no se dispone de bombillas de *flash*, por lo que para hacer fotos en interiores se requiere un alumbrado especial o pólvora destellante. También hay disponibles fotómetros, trípodes, lentes y diversos filtros. Los estuches de imitación de cuero cuestan entre 1,80 \$ y 2,25 \$. La película cuesta entre 21 ¢ y 50 ¢ por carrete, la mayoría de seis exposiciones. El revelado cuesta entre 5 ¢ y 9 ¢ por foto.

CÁMARA BROWNIE DE KODAK

Baratas y disponibles en cuatro modelos. Sacan fotos con poco detalle y ligeramente movidas, con tamaños que van desde 5,7 × 8,3 cm hasta 7,3 × 12,4 cm.

Precio: desde 2,29 \$ a 4,49 \$.

KODAK PLEGABLE N° 1

Se trata de una cámara automática que utiliza un rollo de película. Las cámaras plegables utilizaban un sistema con el que se debía plegar una ventanilla manualmente hasta fijarla para formar la base de la lente. La base de la lente se empujaba hacia adelante sobre unos carriles hasta

Los peligros de la fotografía

Hacer fotografías en interiores o con poca luz requiere que el fotógrafo emplee pólvora destellante para crear un fogonazo de luz. La cámara se monta en un trípode y se abre el obturador mientras el fotógrafo enciende la pólvora destellante en una bandeja especial.

En la práctica, la pólvora destellante es un explosivo que tiene casi el doble de potencia que la pólvora normal, por lo que los accidentes son frecuentes. El disparador es esencialmente una bandeja de metal con un mango y un mecanismo que lo dispara, como, por ejemplo, un percutor (parecido al de una escopeta) que cuando se libera cae sobre un detonador. La pólvora destellante se deposita en la bandeja y se mantiene por encima de la cabeza del fotógrafo. Cuando el fotógrafo toma la fotografía, aprieta el gatillo y la pólvora se enciende. Si todo sale bien, el destello crea una llamarada blanca de 15 a 30 cm de altura.

Los fotógrafos suelen preparar la pólvora destellante en un mortero, moliendo los ingredientes. Esto entraña sus riesgos, incluyendo la pérdida de los dedos o de la mano, e incluso la muerte en algunos casos. En climas húmedos o si la pólvora se humedece, se puede formar una «película» que, en lugar de producir un destello, causa una explosión, ¡similar a la de una granada de mano pequeña!

alinearla según una escala de enfoque o se fijaba en una posición predeterminada.

Precio: desde 4,25 \$ a 28 \$ para el mejor modelo de la gama.

CÁMARA EASTMAN COMMERCIAL

Diseñada para labores comerciales, la cámara 8×10 se adapta sorprendentemente bien a un amplio abanico de usos, desde primeros planos hasta instantáneas panorámicas de gran angular. Su diseño cuenta con fuelles de 76 cm, soporte con resorte y una base rígida para fijarla.

Precio: 140 \$

Películas

CÁMARA DE CINE CINE-KODAK 16 MM

La Cine-Kodak, que apareció en 1923, es una caja de aluminio rectangular de unos 20 cm cuadrados. El operador acciona una palanca de mano y debe dar dos vueltas por segundo para alcanzar los 16 fotogramas por segundo necesarios. Al ser manual, el trípode es esencial, ya que permite filmar a diferentes velocidades y también tomar instantáneas. La película se envía por correo a un laboratorio Kodak, donde la revelan para luego poder verla con un proyector Kodascope.

Precio: Cine-Kodak y proyector Kodascope de 16 mm, 335 \$.

Grabación de audio

Aún no se ha inventado la cinta magnética. Las grabaciones se realizan directamente sobre un disco maestro. Las únicas grabadoras portátiles son las máquinas de dictado como las que fabrica Dictaphone Inc. El medio de grabación es un cilindro de cera que gira mediante un mecanismo de muelle accionado por una manivela, similar al de un fonógrafo. El operador habla a una trompetilla y la señal queda grabada en el cilindro. La reproducción se hace de forma similar. Los cilindros pueden ser utilizados de nuevo. Un aparato especial borra grabaciones pasadas rascando la superficie y dejándola lisa y lista para la siguiente grabación.

Un dictáfono típico cuesta 39,95 \$.

La grabación magnética está en su infancia. El sistema es caro, dado que se graba directamente en una bobina de alambre. Un modelo interesante, el Telegraphone (inventado en 1910) se conecta a un teléfono y graba automáticamente las conversaciones. Los magnetófonos de alambre se alimentan de grandes baterías que se recargan con la corriente doméstica.

Un magnetófono de alambre cuesta 129,95 \$ y el Telegraphone 149,95 \$.

Comunicaciones

Las radios bidireccionales son demasiado delicadas y pesadas para la mayoría de trabajos de campo, incluso aunque



se pudiera solucionar el problema del suministro de energía. Los teléfonos de campaña, conectados por cable y alimentados por baterías o por un generador de manivela, son el mejor sistema disponible. El cable se almacena en un carrete, listo para desplegarse con rapidez cuando se necesite. Los receptores de radio se pueden llevar al campo de operaciones. La mayoría se alimenta de baterías recargables de gran tamaño que duran hasta 6 horas. Nótese que los teléfonos de campaña son difíciles de encontrar, al ser empleados sobre todo por los militares.

El primer servicio postal aéreo estadounidense comenzó en 1918 (entre Nueva York y Washington) y en 1923 el Servicio Postal empezó a subcontratarlo a empresas privadas. A partir de 1924 las cartas pueden cruzar el continente; sin embargo, el servicio era extremadamente caro hasta 1928, momento en el que se redujo el precio hasta una cantidad fija de 5 centavos por carta.

VEHÍCULOS

Automóviles

FORD MODELO T (EL "TIN LIZZIE")

El modelo T era un coche «para todo el mundo», capaz de llevar hasta seis pasajeros. Gozaba de una conducción excelente

para la época, el mantenimiento era muy sencillo y un mecánico aficionado podía llevar a cabo la mayoría de reparaciones. Se podía pedir el modelo T en las versiones reparto, ambulancia o carga. También se fabricaron las versiones deportiva y cupé.

A veces la manivela de arranque del Ford T resultaba peligrosa y su sistema de alumbrado ineficaz al depender de la velocidad; finalmente, el modelo T se deja de producir en 1927.

Apareció en 1908 y su precio oscila entre los 280 \$ y los 900 \$.

FORD MODELO A

Cuando se presentó en 1927, más de un millón de personas se agolparon en la oficina central de Ford en Nueva York para intentar ver el nuevo modelo que debería reemplazar al venerable modelo T. Con cuatro puertas, descapotable y transmisión de tres velocidades, el modelo A constituye una mejora manifiesta sobre su predecesor.

Introducido en 1927, su precio es de 450 \$.

CHEVROLET CAPITOL

Chevrolet forma parte de General Motors y es un competidor directo de Ford. El Capitol está disponible en modelos de dos y cuatro puertas.

Presentado en 1927, su precio es de 695 \$.





STUDEBAKER DICTATOR

Studebaker es un antiguo fabricante de carruajes que ahora se dedica a los automóviles. El Dictator lleva un candado para la rueda de repuesto, cuentakilómetros, limpiaparabrisas y amortiguadores de serie, y está disponible en versiones cerrada y descapotable.

Introducido en 1928, su precio está entre 900 \$ y 1.195 \$.

PACKARD TWIN SIX

El Twin Six es conocido por su aceleración y velocidad soberbias. El precio más bajo es de 2.600 \$ en su versión biplaza, algo más caro en sus versiones de cinco pasajeros y la limusina de siete plazas alcanza los 4.400 \$. Está disponible en modelo cerrado y descapotable, y el equipo normal incluye cuenta-kilómetros Warner, reloj Waltham, equipo de herramientas completo y un inflador de neumáticos hidráulico.

Fue introducido en 1916 y cuesta 2.950 \$.

DUSENBERG J

Un coche para los más exigentes. Como todos los Dusenbergs, está fabricado a mano por artesanos experimentados que solo utilizan materiales de la mejor calidad. Aparte del instrumental habitual, el Dusenbergs puede estar equipado con altímetro, barómetro y medidores de presión de los neumáticos, cambios de aceite, nivel de agua del radiador y nivel del líquido de frenos. Los asientos se hacen siempre por encargo, a menudo por artesanos ajenos a Dusenbergs.

Aparecido en 1929, un Dusenbergs cuesta 20.000 \$ o más.

MERCEDES-BENZ SS

El SS es un costoso coche deportivo y de carreras producido por Daimler-Benz de Stuttgart, Alemania. Normalmente se vende como descapotable de cuatro puertas, pero su versión de dos plazas ha ganado varias carreras en Europa y América del Sur. Cuidadosamente fabricado a mano, en 1934 se manufacturaron menos de 300 entre todas las versiones.

Introducido por primera vez en 1928, y cuesta 7.750 \$.

ROLLS-ROYCE MODELO 40/50 SILVER GHOST

Rolls-Royce fabrica sus coches individualmente en lugar de en cadena. El Silver Ghost, muy rápido para su época, también es famoso por su excepcional comodidad y por ser muy silencioso.

Entre 1907 y 1925 se produjeron 6.173 Silver Ghost con un precio medio de 6.750 \$.

Camiones y autocares

Las mejoras de diseño que se hicieron durante la Primera Guerra Mundial tuvieron como resultado camiones más grandes y manejables. La mayoría están equipados con frenos hidráulicos, y los experimentos realizados con sistemas de dirección asistida dan a entender que pronto se podrá disponer de modelos aún más grandes. Aparte de los camiones típicos de caja abierta y cerrada, también hay camiones de plataforma y cisternas. Los precios van desde 500 \$ o menos por un camión pequeño hasta 6.000 \$ o más por un tractor con su remolque.

Se dispone de autocares capaces de transportar hasta cuarenta personas. Están equipados con frenos hidráulicos y una transmisión eléctrica especial. El precio oscila entre 2.500 \$ y 3.500 \$.

CHEVROLET INTERNATIONAL MODEL AC TRUCK

Se ofrecen cuatro versiones de este camión ligero, muy extendido: el Sedán de Reparto, la Camioneta, el Descapotable y la versión Mixta. La camioneta viene equipada con una caja con portón abatible o una plataforma de carga.

De 1918 en adelante, el típico camión Chevrolet cuesta desde 495 \$ hasta 695 \$.

En el agua

BOTES PLEGABLES

Los botes plegables de lona con armazón de madera cuestan 29,95 \$ o más. No son particularmente resistentes ni aptos para navegar; sin embargo, al pesar un total de 15 kg (que se pueden repartir entre varios portadores) y ocupar muy poco volumen cuando están desmontados, resultan particularmente útiles cuando las consideraciones de espacio y peso son importantes. Suelen estar provistos de remos y algunos pueden equiparse con un motor fuera borda.

FUERA BORDA

Especialmente popular en Norteamérica, el primer motor fuera borda fue diseñado en 1910. Los motores fuera borda se montan y desmontan rápidamente, y ofrecen una flexibilidad y facilidad de reparación inauditas en los clásicos motores fijos. Los fuera borda pequeños, de dos tiempos, suelen ser de 2, 4 u 8 C.V. El más pequeño pesa unos 25 kg y puede impulsar un bote de remos a una velocidad de entre 5 y 7 nudos (MOV 8). El precio es de 97,50 \$. Los dos modelos más potentes (189,50 \$ y 279,50 \$) solo están recomendados para montarlos en embarcaciones especialmente diseñadas para ello.

LANCHAS ABIERTAS

Impulsadas por uno o más motores internos, las lanchas abiertas suelen ser embarcaciones de alta velocidad. Su diseño hidroplano se aprovecha en operaciones de patrulla y de rescate, pero también las usan los contrabandistas de licor. Suelen medir entre 4,8 y 10,5 m de eslora, están equipadas con motores que proporcionan entre 6 y 30 C.V. y suelen alcanzar velocidades de entre 24 y 32 nudos (entre 48-64 km/h, MOV 12), y algunas de hasta 55 nudos (100 km/h, MOV 13). Las lanchas no han sido concebidas para pasar largos periodos en mar abierto. Sus motores devoran combustible a un ritmo espantoso y su diseño hidroplano supone una desventaja en aguas embravecidas.

Se pueden instalar cubiertas de lona para proteger a la tripulación y a los pasajeros del sol y de la lluvia. El coste de este tipo de embarcaciones suele ser de unos 250 \$ por metro de eslora.

EMBARCACIONES DE RECREO

Las embarcaciones de recreo están concebidas para viajes largos. Sus cascos con quilla en V son más estables en aguas embravecidas y sus motores de baja potencia consumen menos combustible, lo que aumenta su autonomía. Suelen medir 6 m o más de eslora, están provistos de motores de 10 o 20 C.V. y alcanzan velocidades máximas de entre 8 y 10 nudos (14-17 km/h, MOV 9). Los modelos norteamericanos tipo Express miden entre 7,5 y 15 m de eslora y, aprovechando un depósito de combustible mayor, utilizan motores más potentes para alcanzar velocidades de entre 20 y 25 nudos (35-48 km/h, MOV 11). Además, las embarcaciones de recreo disponen de camarotes bajo cubierta, cocina y aseos. Una embarcación de 7,5 m de eslora puede alojar fácilmente a seis personas, incluso más si las condiciones permiten dormir en cubierta. Las embarcaciones de recreo son considerablemente más caras que las lanchas abiertas y cuestan unos 500 \$ por metro de eslora.

YATES

Se define como yate toda embarcación de gran tamaño propulsada a vela. Pueden disponer de uno, dos o tres mástiles. Las embarcaciones de vela son navíos mucho más delicados y finamente calibrados, ya que dependen más de su forma y diseño que de la fuerza bruta de los motores de combustión interna. Su construcción es más costosa y requieren una mano delicada al timón. Para manejar correctamente un yate hay que disponer de al menos un 20% en la habilidad Pilotar embarcación. Para ocuparse de varias velas y mástiles, el timón y una tripulación se necesita más habilidad que para costear con una chalupa. Cada vez es más frecuente equipar los yates con un pequeño motor auxiliar para emergencias y para atracar en puerto. Su potencia raramente permite alcanzar más de 4 a 6 nudos (8-11 km/h, MOV 7).

Los mejores yates norteamericanos proceden de los astilleros de Nueva Inglaterra, particularmente de los alrededores de Essex, y los construyen familias que llevan muchos años en el oficio. Un yate fabricado a medida, con todas sus velas y aparejos, cuesta entre 670 y 830 \$ por metro de eslora, o más, dependiendo de los materiales y de los acabados.

En el aire

TRANSPORTE AÉREO COMERCIAL

Una vez establecida la red, el Servicio de Correos de los Estados Unidos vendió sus rutas de correo aéreo a 32 contratistas privados que no solo transportaban correo, sino también fletes urgentes y pasajeros. Además de las rutas normales de correo, las compañías comerciales han establecido algunas otras rutas, particularmente a través del sur y el sudoeste de Estados Unidos.

El transporte aéreo no resulta prohibitivo: viene a costar unos 6,25 ¢ por km y la velocidad media es de unos 160 km/h (MOV 14), incluyendo las paradas para repostar.

~ Coches y camiones de la época ~

Marca/Modelo	Precio	Año	Plazas	Corpulencia	MOV	Armadura para los pasajeros
Buick modelo D-45	1.020 \$	1916	5	3	12	1
Cadillac Tipo 55	2.240 \$	1917	4	4	14	2
Chevrolet Capitol	695 \$	1927	5	3	13	1
Chrysler modelo F-58	1.045 \$	1926	5	3	13	1
Dodge modelo S/1	985 \$	1922	5	3	13	1
Duesenberg J	20.000 \$	1929	5	6	15	2
Ford modelo T	360 \$	1908	5	3	12	1
Ford modelo A	450 \$	1927	4	3	13	1
Hudson Super Six Serie J	1.750 \$	1916	4	4	13	2
Oldsmobile 43-AT	1.345 \$	1923	5	3	13	1
Packard Twin Six Turismo	2.950 \$	1916	7	5	13	2
Pierce-Arrow	6.000 \$	1921	6	6	14	2
Pontiac 6-28 sedán	745 \$	1928	5	3	13	1
Studebaker Std./Dictator	1.165 \$	1927	5	4	13	2

CAMIONES LIGEROS

Chevrolet Int. AC camioneta	545 \$	1929	3	4	12	2
Dodge modelo 1/2 ton 1919	1.085 \$	1919	3	4	12	2
Camión Ford modelo TT	490 \$	1923	3	4	11	2

IMPORTACIÓN

Bentley 3-litros, Inglaterra	9.000 \$	1920	5	6	14	2
BMW Dixi, Alemania	1.225 \$	1928	2	3	12	1
Citroën C3, Francia	800 \$	1921	2	3	12	1
Hispano-Suiza Alfonso XIII, España	4.000 \$	1912	2	5	13	2
Lancia Lambda 214, Italia	4.050 \$	1923	6	4	13	2
Mercedes-Benz SS, Alemania	7.750 \$	1928	4	6	15	3
Renault AX, Francia	500 \$	1909	2	3	11	1
Rolls-Royce, Inglaterra						
Silver Ghost	6.750 \$	1907	6	6	13	2
Phantom I	10.800 \$	1925	6	6	14	2

En 1929 la «línea Lindbergh» ofrece el primer trayecto combinado que cruza el país. Aún no se realizan vuelos nocturnos con pasajeros, por lo que al anochecer se aterriza y se transporta a los pasajeros en autocar hasta la conexión ferroviaria más próxima. Tras viajar durante toda la noche, los pasajeros se apean la mañana siguiente y son transportados al aeropuerto más próximo. El precio es de 335 \$, solo ida.

TAXIS AÉREOS

También existe un sistema de taxis aéreos. Se trata de pilotos privados que poseen sus propios aviones y ofrecen un servicio de vuelos chárter a destinos que no se encuentran en las rutas comerciales regulares. La tarifa es de 16 ¢/km para un aeroplano de tamaño medio capaz de llevar a tres investigadores además del piloto.

La venta de las rutas aéreas del Servicio de Correos permitió la creación de nuevas compañías como National Air Transport y Boeing Air Transport. Más tarde, las fusiones permitieron crear compañías como TWA, Eastern Airlines y American Airlines. Aunque algunas comodidades como azafatas, lavabos a bordo, cinturones de seguridad y refrigerios a bordo no se introdujeron hasta los años 30, el viajero a quien no le molesten el ruido, el frío y el riesgo en general encontrará que las pequeñas líneas aéreas suelen ser la forma más rápida de desplazarse de un lugar a otro.

AVIONES PRIVADOS

Un avión privado puede parecer un lujo, pero no está fuera del alcance de los investigadores más adinerados. Los aviones de entrenamiento sobrantes de la guerra se pueden comprar por unos 300 \$. El coste del hangar, el combustible, el mantenimiento y las tasas de despegue y aterrizaje tan solo

añaden un poco al coste total. La década es testigo de grandes avances en el diseño. Al acabar la Primera Guerra Mundial la mayoría de aviones eran simples biplanos de cabina abierta, contruidos con madera, alambre y seda. En 1930 ya se construyen monoplanos multimotor de metal de cabina cerrada, capaces de llevar a diez personas o más durante centenares de kilómetros sin escalas con una comodidad relativa. Sin embargo, la producción de aviones en Norteamérica se halla bastante por detrás de la de muchos países europeos. En 1928 los Estados Unidos producían tan solo 5.000 aviones y casi la mitad de ellos eran biplanos baratos de cabina abierta. Del resto, solo 85 eran monoplanos de cabina cerrada y diseño avanzado, y únicamente 65 tenían un tamaño adecuado para el transporte.

Un aeroplano típico es capaz de volar a una velocidad de entre 112 y 160 km/h (MOV 14), con una autonomía de entre 400 y 640 km. Los aviones se pueden personalizar según las necesidades de los usuarios. Se pueden instalar motores más grandes y potentes para aumentar la velocidad, así como tanques de combustible adicionales para aumentar la autonomía. El peso del combustible adicional implica menos capacidad de carga o de pasajeros y también puede alterar drásticamente las características de vuelo del avión. Todo esto ha de tenerse en cuenta cuando se hagan modificaciones.

HIDROAVIONES

Al poder despegar y amerizar en el agua, no están limitados a las pistas de aterrizaje de extensión normal. Los hidroaviones se encuentran entre los aviones más grandes y más potentes disponibles. Los hidroaviones de flotadores están disponibles como los típicos aviones pequeños o medianos (hasta 5.000 kg de peso), equipados con flotadores en lugar



de ruedas. El hecho de llevar flotadores reduce tanto la capacidad de carga como la velocidad máxima en un 10%. En octubre de 1927 un hidroplano de fabricación británica establece el récord mundial de velocidad en 450 km/h (MOV 17).

Las hidrocanoas son aviones más grandes cuyo fuselaje puede posarse directamente en el agua. Uno de los más grandes pesa más de 16.000 kg y tiene una potencia de más de 2.600 C.V. Las hidrocanoas resultan razonablemente aptas para la navegación, pueden posarse si hay mal tiempo para capear el temporal y después despegar de nuevo.

AVRO 504K

Entre 1916 y 1918 se fabricaron miles de ejemplares de este biplano de dos plazas. Después de la guerra, muchos de ellos llegaron a manos de los pilotos acrobáticos y otros artistas. El Avro se utilizó en todo el mundo, incluyendo Japón, Australia, Europa y América del Sur, así como los Estados Unidos. El 504 es un avión versátil y se puede equipar tanto con patines como con flotadores, además del tren de aterrizaje normal. Los modelos militares llevaban una sola ametralladora sincronizada.

El precio normal de fábrica en Inglaterra era de unas 868 £ (3.900 \$) sin motor y 907 £ (4.300 \$) con un motor Clerget de 130 C.V., y algo más barato con un motor LeRhône de 110 C.V. Los civiles podían comprarlos por unas 650 £ (2.900 \$), motor incluido. Con el motor Clerget, el Avro puede alcanzar una velocidad máxima de 152 km/h (MOV 14) y tiene una autonomía de unos 400 km.

CURTISS JN-4 "FLYING JENNY"

El Jenny es un biplano de cabina abierta que dispone de un asiento en tándem para dos personas y controles duales. El biplano JN-4 fue el avión más utilizado por las fuerzas aéreas norteamericanas durante la primera parte de la década. Miles de pilotos se entrenaron con él durante la Primera Guerra Mundial y durante los años posteriores. Se trataba de un avión fiable y fue el primer aeroplano producido en cadena en los Estados Unidos. A partir de 1916 se construyeron aproximadamente 7.280, de los cuales 4.800 fueron a parar al ejército. Después de la guerra, los Jenny de segunda mano se podían comprar por 500 \$-600 \$, y eran los que solían usar los acróbatas del aire en las exhibiciones aéreas. Propulsado por un motor Curtiss de 90 C.V., el Jenny tenía una velocidad máxima de 120 km/h (MOV 13) y una autonomía de 240 km.

FARMAN F.60 GOLIATH

Diseñado en 1919, el Goliath francés fue el primer avión comercial auténtico. Con una tripulación de dos personas y asientos para doce pasajeros, este biplano bimotor comenzó a realizar servicios regulares entre París y Londres en 1920 y puede alardear de un historial de seguridad intachable. El Goliath disponía de dos motores gemelos Salmson que desarrollaban 520 C.V. Su velocidad de crucero era de 120 km/h (MOV 13) y tenía una autonomía de unos 400 km.

FELIXSTOWE F.2A

Biplano hidrocanoas de casco central diseñado para patrulla marítima y lucha antisubmarina en 1917. El F.2A fue responsable de la destrucción de varios submarinos alemanes, así como de varios zeppelin. El armamento militar estándar incluía entre cuatro y siete ametralladoras Lewis y dos bombas de 115 kg montadas sobre raíles. Estos aviones se pueden adquirir sin armamento a un precio razonable como sobrantes militares. Pueden funcionar perfectamente como transporte de pasajeros o de carga. El F.2A dispone de asientos para seis personas y está propulsado por motores gemelos Rolls-Royce que desarrollan 690 C.V. Tiene una velocidad máxima de 152 km/h (MOV 14) y una autonomía de unos 800 km.

SOPWITH 7F.1 SNIPE

Sucesor del famoso Sopwith Camel, el biplano Snipe entró en servicio en 1917. Después de la guerra, la RAF lo mantuvo como avión de entrenamiento hasta 1926.

A veces disponible como sobrante del ejército, solo se ve limitado por su único asiento y su escasa capacidad de carga. Los modelos militares de este caza estaban equipados con un par de ametralladoras Vickers sincronizadas, montadas sobre el motor. El Snipe está propulsado por un motor Bentley de 230 C.V., tiene una velocidad máxima de 194 km/h (MOV 15) y una autonomía de 480 km.

JUNKERS F13

Este monoplano y monomotor fabricado enteramente en metal es un diseño muy avanzado para su época. Aunque la cabina es abierta, el compartimento de pasajeros está cerrado y bien tapizado. Estaba diseñado específicamente para el mercado civil, y entre 1919 y 1932 se construyeron 322 unidades. Algunas de ellas fueron empleadas como transportes por las fuerzas aéreas. El F13 es el primer avión de su tipo equipado con cinturones de seguridad, y puede utilizar ruedas, flotadores o patines como tren de aterrizaje. El Junkers cuenta con cuatro plazas además de los dos tripulantes, y dispone de un motor BMW de 185 C.V. Tiene una velocidad de crucero de 139 km/h (MOV 14) y una autonomía de 700 km.

DE HAVILLAND MOTH

Este biplano tuvo un inmenso éxito como avión deportivo de bajo coste que se benefició de numerosas mejoras a lo largo de su vida activa. Las versiones posteriores, con motores mejorados, se llamaban Gypsy Moth y Tiger Moth. Un Gypsy Moth pilotado por Amy Johnson realizó el primer vuelo en solitario entre Inglaterra y Australia pilotado por una mujer. A principios de la Segunda Guerra Mundial miles de ellos entraron en servicio como aviones de entrenamiento básico. El Moth tenía capacidad para dos personas y solía estar propulsado por un motor Cirrus de 60 C.V., alcanzaba una velocidad máxima de 134 km/h (MOV 14) y tenía una autonomía de 240 km.

~ Paracaídas ~

Los paracaídas se empiezan a usar de forma generalizada en 1921, aunque los pilotos alemanes los utilizaban ya a finales de la Primera Guerra Mundial. El más popular, desarrollado por el ejército estadounidense en 1919, es el de asiento. Pesa unos 9 kg, se lleva debajo de las posaderas y sirve como cojín durante el vuelo. Hay también modelos de mochila y de vientre, preferidos por los tripulantes cuyo trabajo requiere moverse por dentro del avión. Los paracaídas están hechos casi por completo de seda y su precio oscila entre los 35,95 \$ y los 45,95 \$. Consisten en un paracaídas principal de entre 6,6 y 8,4 m de diámetro y un pequeño paracaídas piloto de 1 m de diámetro que se abre primero y tira del paracaídas principal para desplegarlo. Los paracaídas vienen adecuadamente empaquetados cuando se compran. Si hay que empaquetarlos de nuevo se ha de hacer de la forma adecuada (usando la habilidad Pilotar aeroplano) para que quepan en la funda y se abran correctamente en el siguiente uso.

Los excedentes militares también han puesto a disposición del público las bengalas paracaídas. Se trata de bengalas normales de combustión rápida que van enganchadas a pequeños paracaídas; se pueden lanzar desde un avión y utilizarse para iluminar grandes áreas, facilitando la búsqueda de sospechosos o la toma de fotografías. Las bengalas paracaídas cuestan 1,95 \$ cada una.

Cualquiera puede aprender los fundamentos del uso del paracaídas en tan solo unos minutos. Hay que asegurarse de que las cinchas están bien apretadas, especialmente entre las piernas, y saber cómo tirar de la anilla; con estas dos indicaciones, un novato sabrá todo lo necesario para realizar un salto de emergencia en paracaídas. Los dos métodos prescritos para hacer un salto seguro son el «arrastre» y la «caída libre». Ambos requieren que el paracaidista se suba a una de las alas hasta asegurarse de que no chocará con la sección de cola del avión al saltar. Con el método del arrastre, el saltador se agarra al avión mientras tira de la hebilla, dejando que el tirón del paracaídas al abrirse le aparte del avión. Saltar en caída libre implica arrojararse del avión y caer una distancia determinada

antes de tirar de la anilla y desplegar el paracaídas. Aunque existe cierta preocupación por los efectos de caídas libres prolongadas, se han realizado caídas libres de 1.200 m sin que se produjera ningún efecto negativo aparente.

Los paracaídas requieren un mínimo de 45 m para desplegarse por completo y ser efectivos; la altura mínima de seguridad se considera 75 m. Se han realizado saltos de hasta 7.500 m de altitud. Tirarse en paracaídas de forma normal y segura no requiere poseer ninguna habilidad específica (a discreción del Guardián).

A veces un paracaídas puede empezar a oscilar durante el descenso. Si no se remedia el balanceo, el paracaídas puede oscilar demasiado y colapsarse. La oscilación se puede controlar tirando de las cuerdas, de manera que se amortigüe la inercia del paracaídas oscilante. Los paracaídas se pueden dirigir hasta cierto punto. Si se tira de las cuerdas de un lado en particular, el paracaídas tiende a desplazarse en esa dirección. Nótese que este método aumenta la velocidad de descenso y debe evitarse si se está cerca del suelo. Este método puede permitir al paracaidista evitar árboles, edificios altos o líneas de alta tensión.

Aterrizar suavemente garantiza que el paracaidista no resulta herido. Un paracaidista desciende a una velocidad de entre 4,8 y 7,2 m/seg, dependiendo del peso, y el impacto equivale al de un salto de una altura de entre 1,2 y 2,7 m. La tendencia natural es subestimar la distancia al suelo, lo que hace que el saltador encoja las rodillas demasiado pronto y caiga en mala postura. Los vientos cruzados a nivel del suelo pueden tirar del paracaídas hacia un lado y ocasionar una torcedura de tobillo si la caída es dura. Tirarse en paracaídas sobre el agua es más seguro si uno se desata las cinchas al llegar cerca del agua y se zambulle desde una altura de entre 1,8 y 3 m por encima de la superficie del agua.

Por último, ya en el suelo, un viento fuerte puede arrastrar al paracaídas y al paracaidista por el suelo. En una de estas situaciones el Guardián puede requerir tiradas de DES o de Saltar.

Armas de fuego

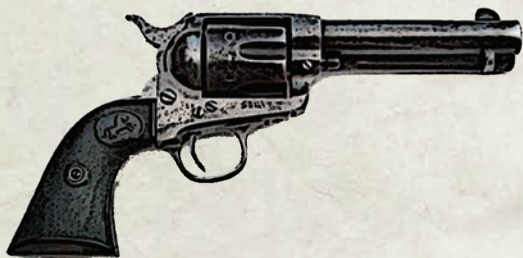
Armas cortas

| Revólver Colt M1873 de acción simple del ejército

También llamado «Pacificador» o «el seis tiros de la frontera», el Colt de acción simple es un clásico del Viejo Oeste. El calibre clásico es de .45 pero el arma también estaba disponible en una amplia variedad a partir del .22 de fuego anular. Las longitudes de cañón más comunes son la de 12 cm civil y la de 19 cm del modelo de la caballería, aunque el famoso Buntline tenía un cañón de 30 cm fabricado por encargo. Esta arma estuvo en producción hasta 1940 y fue ampliamente utilizada por militares, fuerzas del orden y civiles.

Disponible a partir de 1872, cuesta 50 \$.

Alcance 15 m, 1 (máx 3) disparos por asalto, cargador 6, daño 1D10+2 (.45) o 1D6 (.22), funcionamiento defectuoso 100.



| Pistola automática Colt .45 M1911

Adoptada por el ejército en 1911, esta popular pistola ha sido utilizada en numerosas guerras, así como entre las fuerzas de orden y la sociedad civil. Utiliza el potente cartucho calibre .45 ACP, que le confiere un excelente poder de detención. Cuenta con un cargador desmontable de siete disparos que se introduce en la empuñadura. Es extremadamente fiable incluso en las condiciones más adversas.

Disponible a partir de 1911, cuesta 40 \$.

Alcance 15 m, 1 (máx 3) disparos por asalto, cargador 7, daño 1D10+2, funcionamiento defectuoso 100.



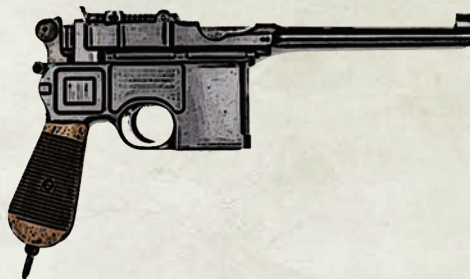
| Pistola Mauser M1912 «mango de escoba»

Una de las pistolas más distintivas jamás fabricadas, la semiautomática «mango de escoba» debe su sobrenombre a su estrecha empuñadura de madera. La Mauser apareció en 1896 y desde entonces fue mejorada de forma continuada. Está disponible en una serie de calibres que incluyen el 9 mm Parabellum y una versión china que acepta munición del .45 ACP. En 1928 aparece una versión española, la Astra M900. La mayoría de modelos aceptan un culatín.

Su esbelta empuñadura es demasiado pequeña para albergar el cargador, que va montado delante de la guarda del gatillo. Difícil de manejar y cara de fabricar, en la Segunda Guerra Mundial esta arma quedó relegada a las tropas secundarias. En los años 20 las usaban sobre todo las fuerzas del orden y la policía militar.

Disponible a partir de 1896, cuesta 50 \$.

Alcance 15 m, 1 (máx 3) disparos por asalto, cargador 10, daño 1D10+2, funcionamiento defectuoso 100.



| Remington Double Derringer M95

Un diseño clásico de Derringer de dos cañones, el M95 posee un par de cañones redondos uno encima del otro, cada uno de los cuales dispara una bala calibre .41 corto de fuego anular. Aunque no se pueden disparar los dos cañones de forma simultánea, es fácil dispararlos de forma secuencial en un solo asalto. Se trata de un arma más bien imprecisa: su alcance básico es de 3 m.

Disponible a partir de 1866, cuesta 60 \$

Alcance 3 m, 1 (máx 2) disparos por asalto, cargador 2, daño 1D10, funcionamiento defectuoso 100.



| Revólver automático Webley-Fosbery

El Webley es un arma única que aprovecha la fuerza de su retroceso para hacer girar el tambor en lugar de un tirón del gatillo, lo que la convierte en el único revólver semiautomático del mercado. A pesar de ser rechazada por el ejército británico, se fabricó hasta 1939 en los calibres .38 y .455. El Webley-Fosbery es propenso a encasquillarse si no se limpia bien pero, a diferencia de muchos revólveres, dispone de seguro.

Disponible a partir de 1901, cuesta 50 \$.

Alcance 15 m, 1 (máx 3) disparos por asalto, cargador 6 (.455) u 8 (.38), daño 1D10 (.38) o 1D10+2 (.455), funcionamiento defectuoso 97-100.



Fusiles

| Fusil Winchester M1895

Este popular modelo se fabricó entre 1895 y 1931 y es uno de los Winchester que se llevó Theodore Roosevelt a su viaje de caza por África. Al ser un fusil de palanca, difiere del cargador tubular normal que va bajo el cañón y en su lugar utiliza un cajetín fijo delante del gatillo. Esto reduce la capacidad del arma a cuatro disparos, cinco en el modelo calibre .303 británico. También los hay en otros calibres como el 7,62 mm Spitzer fabricado para el gobierno ruso durante la Primera Guerra Mundial, el único modelo que incorpora peines de munición.

Las longitudes de cañón son las habituales de 76, 71 y 61 cm, y también están disponibles un incomodísimo modelo de 91 cm de largo y una carabina con 56 cm de cañón. Esta última solo está disponible en los calibres .30-30, .30-06 y el .303 británico. La mayoría de modelos militares incluyen montantes para bayonetas de 20 cm.

Disponible a partir de 1895, cuesta 80 \$.

Alcance 120 m, 1 disparo por asalto, cargador 4, daño 2D6+4, (.30-30, .30-06 o 7.62 mm) funcionamiento defectuoso 99-100.



| Fusil Mauser M1898

Disponible en versiones fusil y carabina, este sucesor del M1888 quizá sea el fusil de cerrojo más avanzado. Utiliza el potente cartucho 7,92 mm Mauser, y un peine de 5 disparos permite recargarlo rápidamente. El M1898 puede acomodar diversos tipos de bayoneta, incluyendo la famosa «hoja de carnicero» de contrafile serrado. Esta arma fue fabricada en cantidades masivas y sirve tanto para la guerra como para la caza mayor.

Disponible a partir de 1898, cuesta 80 \$.

Alcance 110 m, 1 disparo por asalto, cargador 5, daño 2D6+4, funcionamiento defectuoso 99-100.



| Fusil Springfield M1903

Este sólido fusil de cerrojo era el reglamentario de las tropas estadounidenses en la Primera Guerra Mundial, y se trataba de una copia exacta del Mauser M1898. El calibre estándar desde 1906 era el .30-06 en un peine de 5 balas. La longitud del cañón es de solo 61 cm. Estos modelos son muy buscados por los tiradores profesionales.

Disponible a partir de 1903, cuesta 80 \$.

Alcance 110 m, 1 disparo por asalto, cargador 5, daño 2D6+4, funcionamiento defectuoso 99-100.



| Fusil Lee-Enfield Mark III

Sustituto del anticuado Lee-Metford, este fusil británico utiliza el cartucho .303 británico. Su diseño es de cerrojo, de fácil accionamiento, pero incorpora un cargador de 10 balas que permite disparar durante más tiempo. El Mark III fue el Lee-Enfield más común de la Primera Guerra Mundial.

Disponible a partir de 1907, cuesta 10 \$.

Alcance 110 m, 1 disparo por asalto, cargador 10, daño 2D6+4, funcionamiento defectuoso 100.



Escopetas

| Remington M1889

La última de una serie que comenzó con la M1883, esta escopeta de cañón doble con percutores expuestos está disponible en los calibres 10, 12 y 16, con longitudes de cañón entre 71 y 81 cm. Cuando cesó la producción en 1909, se había fabricado más de 37.500 de estas armas.

Disponible a partir de 1889, cuesta 45 \$.

Alcance 50 m, 1 o 2 disparos por asalto, cargador 2, daño 1D10+5 (calibre 16) o 1D10+6 (calibre 12) o 1D10+7 (calibre 10), o 4D6+2/2D6+1/1D6 (postas del calibre 10 a 10/20/50 m) o 4D6/2D6/1D6 (postas del calibre 12 a 10/20/50 m) o 2D6+2/1D6+1/1D4 (postas del calibre 16 a 10/20/50 m) funcionamiento defectuoso 100.



| Escopeta Winchester M1887 y M1901

Esta peculiar escopeta de palanca con percutor era muy popular a pesar de su apariencia extraña e incluso fea. Había dos modelos: el M1887 en calibres 10 y 12 con pólvora negra, y el 1901 calibre 10 con pólvora sin humo. Ambas disponían de cargadores tubulares de 5 tiros. En 1898 se empezaron a fabricar ambos modelos en su versión antidisturbios de cañón corto. Los modelos normales tienen cañones de 76 y 81 cm. Se produjeron más de 75.000 escopetas hasta que cesó su producción en 1920. Son las únicas escopetas de calibre 10 que ha fabricado Winchester en toda su historia.

Disponible a partir de 1887 y 1901, cuesta 50 \$.

Alcance 50 m, 1 disparo por asalto, cargador 5, daño 1D10+6 (calibre 12) o 1D10+7 (calibre 10) o 4D6/2D6/1D6 (postas a 10/20/50 m), funcionamiento defectuoso 100.



| Escopeta Winchester M1897

Prevista para suceder a la problemática M1893, esta escopeta fue un éxito sin precedentes. De corredera con percutor expuesto, se fabricaron más de un millón entre 1897 y 1957. Fue un arma de caza muy popular que se utilizó ampliamente en el sector civil. Los militares emplearon miles de ejemplares de su versión de trinchera y se fabricó un modelo antidisturbios para las fuerzas del orden. Los modelos de caza tienen cañones de entre 66 y 76 cm, mientras que tanto la antidisturbios como la

de trincheras disponen de un cañón de 51 cm. El modelo de trinchera tiene una camisa protectora ventilada para el cañón y un anclaje para bayoneta. Todas las M1897 están disponibles en los calibres 12 y 16, y poseen cargadores tubulares de 5 disparos bajo el cañón.

Disponible a partir de 1897, cuesta 45 \$.

Alcance 50 m, 1 disparo por asalto, cargador 5, daño 1D10+6 (calibre 12) o 1D10+7 (calibre 10) o 4D6+2/2D6+1/1D6 (postas del calibre 10 a 10/20/50 m) o 4D6/2D6/1D6 (postas del calibre 12 a 10/20/50 m), funcionamiento defectuoso 100.



| Escopeta Winchester M1912

Esta arma de fuego común, de corredera y sin percutor, está disponible en calibres 12, 16 y 20 (y calibre 28 a partir de 1934). En 1918 se empezaron a fabricar sus versiones antidisturbios y de trinchera. El modelo antidisturbios es bastante fácil de encontrar pero, después de la guerra, la de trinchera solo se fabrica por encargo.

Disponible a partir de 1912, cuesta 70 \$.

Alcance 50 m, 1 disparo por asalto, cargador 5, daño 1D10+5 (calibre 16) o 1D10+6 (calibre 12) o 1D10+7 (calibre 10) o 4D6+2/2D6+1/1D6 (postas del calibre 10 a 10/20/50 m) o 4D6/2D6/1D6 (postas del calibre 12 a 10/20/50 m) o 2D6+2/1D6+1/1D4 (postas del calibre 16 a 10/20/50 m), funcionamiento defectuoso 100.



Subfusiles

| Bergmann MP18I

Esta arma fue desarrollada casi al final de la Primera Guerra Mundial. Tenía un calibre 9 mm Parabellum y disparaba solo en modo automático con una cadencia de fuego cíclica de 350-400 disparos por minuto con un tambor de 20 proyectiles. La MP28II es una versión posterior, desarrollada en secreto en violación de las condiciones del armisticio para Alemania. Dispone de modificaciones internas menores, de una mira mejorada y la posibilidad de utilizar cargadores de munición de 20 o 30 disparos o un tambor en caracol de 32 disparos. Un selector permite utilizarla en modo semiautomático o automático.

Disponible a partir de 1918, cuesta 1.000 \$ o más (en el mercado negro).

Alcance 20 m, 1 (máx 2) disparos por asalto o fuego automático, cargador 20/30/32, daño 1D10, funcionamiento defectuoso 96-100.



| Thompson M1921

El M1921 es una versión modificada del modelo original presentado en 1919. Provista de la munición .45 ACP, la «Tommy gun» puede utilizar tanto cargadores de 20 o 30 balas como los más aparatosos tambores de 50 y 100 balas. La cadencia de fuego cíclica es de 800 disparos por minuto. El modelo 1928 tiene una empuñadura horizontal adelantada (en lugar de la empuñadura de pistola original) y una cadencia de fuego reducida a 650 disparos por minuto.

Disponible a partir de 1921, cuesta 1.000 \$ o más (en el mercado negro).

Alcance 20 m, 1 disparo por asalto o fuego automático, cargador 20/30/50/100, daño 1D10+2, funcionamiento defectuoso 96-100.



Ametralladoras

| Fusil automático Browning M1918

El famoso BAR hizo su debut en 1918. Utiliza munición del calibre .30-06 y pesa 8 kg, pero se puede apoyar o disparar de pie con la ayuda de su bandolera. Un selector permite escoger entre el modo de fuego automático y semiautomático. Lleva un cargador de 20 disparos.

Disponible a partir de 1918, cuesta 800 \$ o más (en el mercado negro).

Alcance 90 m, 1 (máx 2) disparos por asalto o fuego automático, cargador 20, daño 2D6+4, funcionamiento defectuoso 100.



| Ametralladora Lewis Mark I

La ametralladora Lewis hizo su aparición en Bélgica en 1913 y poco después se abrió camino hasta los arsenales de Inglaterra, los EE. UU. y Japón. La Lewis es totalmente automática, usa munición de los calibres .303 británico o .30-06 y está alimentada por un tambor circular montado horizontalmente sobre el cañón que contiene 27 balas. Aunque dispone de culata, su peso total de 13,5 kg hace indispensable el uso de un bípode o apoyarla sobre el suelo. Las Lewis son particularmente propensas a encasquillarse.

Las ametralladoras Lewis solían ir montadas en aviones sobre un afuste giratorio para que las pudiera disparar un tripulante. En estos casos se descartaba la culata y se montaba un tambor más grande de 97 balas. Tienen una cadencia de fuego cíclica de 450-500 disparos por minuto.

Disponible a partir de 1912, cuesta 3.000 \$ o más (en el mercado negro).

Alcance 110 m, fuego automático, cargador 27 (culata) o 97 (tambor), daño 2D6+4, funcionamiento defectuoso 96-100.



| Ametralladora Vickers calibre .303

Alimentada por cinta y montada sobre un trípode pesado, la británica Vickers se presentó en 1912. Dispara un cartucho calibre .303 y tiene una cadencia de fuego cíclica de 450-500 disparos por minuto. Los primeros modelos estaban refrigerados por agua y tenían un problema a causa del vapor que salía alrededor del cañón y que dificultaba la visibilidad del tirador. Esto fue corregido en modelos posteriores. Esta arma dispone de dos empuñaduras tipo pala y el gatillo se aprieta con el pulgar. Hay una versión especial, refrigerada por aire, exclusiva para aviones.

Disponible a partir de 1912, cuesta 5.000 \$ o más (en el mercado negro).

Alcance 110 m, fuego automático, cargador 250, daño 2D6+4, funcionamiento defectuoso 99-100.



BIOGRAFÍAS DE LOS AÑOS 20

Aventureros

CHARLES LINDBERGH, AVIADOR, 1902-1974

Lindbergh fue un aviador muy famoso, pero también fue inventor y más adelante se introdujo en el movimiento antibelista. Nació en Detroit, Michigan, pero creció en Minnesota.

Su padre, Charles Augustus Lindbergh, fue congresista por Minnesota entre 1907 y 1917. Charles Jr. asistió brevemente a la Universidad de Wisconsin y después se apuntó a un curso de pilotaje. En 1923 realizó su primer vuelo en solitario y un año más tarde ingresó como cadete en la Reserva del Servicio Aéreo de los Estados Unidos. En 1927, mientras trabajaba en una ruta de correo aéreo entre Chicago y San Luis, Lindbergh se animó a intentar ganar la recompensa de 25.000 \$ ofrecida por un hombre de negocios de Nueva York a la primera persona que volara sin escalas a través del Atlántico. Sin embargo, antes de emprender la hazaña, estableció un récord de 21 horas y 20 minutos en el trayecto de costa a costa de los Estados Unidos, con una breve parada en San Luis. El 21 de mayo de 1927 Lindbergh aterrizó en París, donde fue aclamado por una multitud de espectadores. Continuó ganando premios y reconocimiento en toda Europa y los Estados Unidos, y el New York Times le pagó 250.000 \$ por su historia. Lindbergh escribió un libro acerca del vuelo. Él y su avión, *El espíritu de San Luis*, viajaron de gira por los Estados Unidos a su retorno de Europa, convirtiéndose en un héroe nacional.

En 1929 Lindbergh se casó con la escritora Anne Morrow, pero en 1932 sufrieron una tragedia cuando secuestraron y asesinaron a su primer hijo. Esto condujo al desarrollo de lo que ahora se conoce como las «Leyes Lindbergh», por las cuales un secuestro en el que se cruce la frontera de un estado se convierte en un delito federal. Los Lindbergh regresaron a Europa, donde Charles ayudó a un cirujano francés a inventar un corazón artificial. De vuelta a los Estados Unidos se convirtió en asesor de muchas organizaciones y comités aeronáuticos. Durante la Segunda Guerra Mundial sus sentimientos pacifistas le acarrearón un conflicto con el presidente Franklin Delano Roosevelt. Después de la guerra continuó con su trabajo de asesor y ganó numerosos trofeos de aviación, así como el Premio Pulitzer por su autobiografía *El espíritu de San Luis*.

FRANK BUCK, CAZADOR, 1884-1950

Buck fue el gran cazador por antonomasia. Nacido en Gainesville, Texas, su primera expedición lo llevó hasta Malasia y Singapur en 1911. Otros safaris posteriores lo llevaron por todo el mundo en busca de animales salvajes que capturaba con vida y vendía a zoológicos y circos. En total capturó más de 25.000 ejemplares en su carrera, incluyendo un tigre devorador de hombres y la cobra real más grande de la que se tiene conocimiento. Escribió sus experiencias en libros como *Bring 'Em Back Alive* (1931) y más tarde se dedicó a rodar películas.



Roald Amundsen

ROALD AMUNDSEN, EXPLORADOR, 1872-1928

Amundsen fue un explorador polar, famoso por haber descubierto el Polo Sur en 1911 y el Pasaje del Noroeste en 1906. Más tarde, de 1918 a 1920 navegó por dicho Pasaje. Amundsen nació en Oslo, Noruega, y fue militar. Experto navegante, realizó muchos viajes aéreos y navales entre 1897 y 1928. En 1910 había planeado ser el primero en llegar al Polo Norte, pero al enterarse de que el almirante Robert Peary acababa de hacerlo, volvió su atención hacia el Polo Sur. Sus compañeros y él llegaron al Polo Sur en diciembre de 1911, venciendo al equipo del explorador británico Robert F. Scott por cuatro semanas. La mala suerte de Scott derivó en una tragedia cuando toda su expedición murió congelada en el camino de vuelta.

En 1926 Amundsen sobrevoló el Polo Norte en un dirigible en compañía del norteamericano Lincoln Ellsworth y el general italiano Umberto Nobile, pocos días después del vuelo en solitario del almirante Richard E. Byrd. Amundsen murió en 1928, cuando se estrelló el avión en el que volaba en busca de Nobile, cuya expedición al Polo Norte llevaba varias semanas perdida. Nobile pudo ser rescatado posteriormente.

ERNEST SHACKLETON, EXPLORADOR, 1874-1922

Se trata de una figura fundamental en la historia de la exploración antártica. De 1901 a 1904 fue miembro de la Expedición de Scott, pero tuvieron que hacerlo regresar por motivos de salud. En 1907 volvió a la Antártida como líder de la Expedición Nimrod, en la que marchó hacia el sur junto con tres compañeros para alcanzar la latitud más meridional del Polo Sur. A su regreso, el rey Eduardo VII le nombró caballero.

Después de que Amundsen alcanzara el Polo Sur en 1911, Shackleton quiso cumplir el otro gran objetivo de la aventura antártica: cruzar el continente de costa a costa a través del Polo. Consiguió financiación y apoyos para la Expedición Transantártica Imperial (1914-17), pero el destino se interpuso en su camino e impidió que lograra su objetivo. Su barco, el *Endurance*, quedó varado en el hielo y finalmente se hundió. Sus hombres y él se vieron forzados a acampar en el hielo flotante y atravesar las crueles aguas heladas hasta llegar a la inhóspita Isla Elefante (no habían pisado tierra firme desde hacía 497 días). Sin ninguna posibilidad de que los rescataran, Shackleton y cinco de sus hombres se embarcaron en un bote salvavidas para buscar ayuda y dejaron al resto de la compañía en la isla. Navegaron 800 millas náuticas hasta Georgia del Sur, solo para llegar al lado equivocado de la isla, lo que suponía que debían atravesar una cadena montañosa para llegar a la civilización, en este caso un puesto ballenero. Shackleton organizó de inmediato el rescate de sus hombres, todavía atrapados en la Isla Elefante. Le costó cuatro intentos rescatarlos y llevarlos de vuelta a casa. Aunque parezca increíble, Shackleton no perdió ni un solo hombre.

En 1921 participó en una última expedición al Polo Sur. La Expedición Shackleton-Rowett se organizó para llevar a cabo estudios y experimentos científicos. Shackleton no volvió a casa. Murió de un ataque al corazón cuando estaba a bordo del barco en Georgia del Sur, antes de que la expedición pudiera comenzar sus labores. Shackleton fue enterrado en la Antártida, a petición de su esposa.

Artistas y diseñadores**FRANK LLOYD WRIGHT, ARQUITECTO, 1869-1959**

En una carrera que abarca más de 60 años, Frank Lloyd Wright diseñó más de 600 edificios y fue reconocido como uno de los mejores arquitectos del mundo. Nació en Wisconsin y estudió en la universidad de Wisconsin, aunque no llegó a acabar la carrera. En 1887 Wright consiguió trabajo como delineante y diseñador en la oficina de Chicago del famoso arquitecto Louis Sullivan. Tras seis años como aprendiz de Sullivan, Wright se estableció por su cuenta diseñando gran cantidad de casas en Chicago y los alrededores. Allí desarrolló lo que él denominaba el «estilo de la pradera»: casas largas de una sola planta, con habitaciones interiores libremente conectadas entre sí, sin portales que restringieran el paso. Edificó su propia casa, Taliesin («frente brillante» en galés), en Spring Green, Wisconsin.

Durante los años 30 continuó experimentando con nuevos estilos de edificación, inventando cosas tan modernas como los cobertizos para coches. En 1932 Wright fundó la Comunidad de Taliesin, una escuela de arquitectura ubicada en Spring Green. En 1938 edificó una segunda casa, Taliesin Oeste, en Phoenix, Arizona. Entre los muchos edificios públicos diseñados por Wright se encuentra el museo Guggenheim de Nueva York. Escribió gran cantidad de libros y publicaciones de arquitectura, además de redactar su autobiografía en 1943.

SALVADOR DALÍ, PINTOR, 1904-1989

Dalí nació en España, donde le bautizaron con el nombre de Salvador Felipe Jacinto Dalí i Domènech. Hijo de un prominente abogado, entre 1921 y 1926 estudió en la Academia de Bellas Artes de Madrid de forma intermitente. Siempre polémico, fue expulsado de la academia y más tarde fue brevemente encarcelado bajo sospechas de ser anarquista. Su primera exposición individual tuvo lugar en Barcelona, en 1925. Sus primeras obras estaban influenciadas por los pintores futuristas y cubistas, pero en 1927 se trasladó a París, donde conoció a Picasso. En 1929 adoptó el estilo por el que llegó a ser mundialmente conocido: el surrealismo. Dalí también contribuyó a la cinematografía colaborando con el extravagante director surrealista Luis Buñuel: *Un perro andaluz* (1929) y *La edad de oro* (1931).



Salvador Dalí



Ernest Hemingway

ERNEST HEMINGWAY, ESCRITOR, 1899-1961

Hemingway fue un escritor inmensamente popular de novelas y relatos que describían a hombres y mujeres en una lucha desesperada contra un mundo violento e insensible. Nació en Illinois, pero creció en el vecino Michigan. En la Primera Guerra Mundial condujo una ambulancia y fue malherido en Italia cuando solo tenía 18 años. Tras la guerra se instaló en París, donde sus experiencias bélicas y posbélicas con otros norteamericanos expatriados le sirvieron como base para sus novelas *Fiesta* (1926) y *Adiós a las armas* (1929). Estas novelas ayudaron a definir la «generación perdida» que llegó a su mayoría de edad en los años de la posguerra.

En los años 20 aparecieron dos recopilaciones de relatos de Hemingway: *En nuestra época* (1925) y *Hombres sin mujeres* (1927). En los años 30 Hemingway se trasladó a África, donde se dedicó a la caza mayor. Más tarde visitó España y se sumergió en el mundo de la tauromaquia para luego cubrir la Guerra Civil como corresponsal de guerra. Sus obras posteriores a los años 20 no fueron recibidas por la crítica con la misma aclamación que las anteriores, a excepción de *Por quién doblan las campanas* (1940) y *El viejo y el mar* (1952). Con esta última obra ganó el Nobel de Literatura en 1954. Siete años más tarde, con la salud ya muy deteriorada, Hemingway se suicidó.

LON CHANEY, ESTRELLA DEL CINE, 1883-1930

Lon Chaney desarrolló una carrera legendaria interpretando papeles de monstruo y de villano deforme en películas mudas. Nacido en Colorado Springs, Chaney aprendió a comunicarse con sus padres sordomudos utilizando gestos, una habilidad que luego le sería muy útil en su carrera. Dejó la

escuela en 5º grado para trabajar como guía turístico en el Pico Pikes, y más tarde trabajó como tramoyista en el teatro. Intervino en operetas de Gilbert y Sullivan y en vodeviles en Chicago, donde tuvo tal éxito que pudo incorporarse a los Estudios Universal como actor.

En *El milagro* (1919) interpretó el primero de una serie de papeles que le harían famoso. En ella interpretaba al retorcido Frog, un hombre terriblemente lisiado que, sin embargo, consiguió captar la simpatía de la audiencia. En papeles posteriores, como *El jorobado de Nôtre Dame* (1923) y *El fantasma de la ópera* (1925), deleitó y a la vez aterrorizó a la audiencia con sus personajes horriblemente deformes pero merecedores de compasión. Llegó a ser conocido como «el hombre de las mil caras», ya que creaba sus propias y a veces dolorosas técnicas de maquillaje. Posteriormente escribió el artículo de la *Enciclopedia Británica* sobre maquillaje cinematográfico.

En 1930 se estrenó su primera película sonora, una nueva versión de su antiguo éxito mudo *El trío fantástico*. En esta película Chaney interpretaba tres papeles, incluyendo el de un hombre que se disfrazaba de anciana. La película y su protagonista recibieron críticas muy favorables, pero un mes más tarde Chaney moría víctima de un cáncer de laringe.

Su hijo, nacido Creighton Chaney, se cambió de nombre a Lon Chaney hijo y también hizo carrera en las películas de terror.



Lon Chaney

~ Películas de los años 20 ~

1919: Theda Bara, «la vampiresa», es la protagonista de *Salomé*. D. W. Griffith dirige *La culpa ajena*.

1920: Lon Chaney protagoniza *The Penalty*, Lillian Gish *Las dos huérfanas*, John Barrymore *El hombre y la bestia*, Mary Pickford *El ruiseñor del pueblo*, y Douglas Fairbanks padre *La marca del zorro*. Los artistas Charlie Chaplin, Mary Pickford, Douglas Fairbanks y el legendario productor y director D. W. Griffith fundan la compañía United Artists.

1921: Rodolfo Valentino causa sensación con *El caído* y *Los cuatro jinetes del apocalipsis*. Mack Sennett dirige *A Small Town Idol*, Charlie Chaplin protagoniza *El chico* y Douglas Fairbanks *Los tres mosqueteros*.

1922: Henry Hull y Carol Dempster protagonizan *One Exciting Night*, Douglas Fairbanks *Robin de los bosques* y F. W. Murnau dirige en Alemania *Nosferatu el vampiro*. La película del explorador americano Robert Flaherty *Nanuk, el esquimal* define el género documental.

1923: Lon Chaney protagoniza *El jorobado de Nôtre Dame*, Cecil B. De Mille produce *Los diez mandamientos*, William S. Hart protagoniza *Wild Bill Hickock*, el comediante Harold Lloyd seduce al público en *El hombre mosca* y el director de comedias Mack Sennett produce la astracanada *The Shriek of Araby*.

1924: Harold Lloyd protagoniza *El Tenorio tímido*, Buster Keaton *El navegante*, Douglas Fairbanks *El ladrón de Bagdad*, y John Ford dirige *El caballo de hierro*.

1925: Lon Chaney protagoniza *El fantasma de la ópera*, William S. Hart *El hijo de la pradera*, Harold Lloyd *El estudiante novato*, Adolphe Menjou *Las tristezas de Satán*, Buster Keaton *Siete ocasiones*, Charlie Chaplin *La quimera del oro* y Willis O'Brien devuelve la vida a las criaturas prehistóricas en *El mundo perdido*.

1926: Joan Crawford debuta en *El jazz-Band del Follies*, Greta Garbo protagoniza *Torrent*, Fritz Lang dirige el clásico *Metrópolis*, John Barrymore protagoniza la primera película sonora no musical *Don Juan*, Buster Keaton protagoniza *El maquinista de la general* y Francis X. Bushman *Ben-Hur*. El funeral de Valentino roza la histeria colectiva en Manhattan y la capilla funeraria acaba arrasada por los cazadores de recuerdos.

1927: Lon Chaney protagoniza *La casa del horror*, Cecil B. de Mille produce *El rey de reyes*, Greta Garbo protagoniza *El demonio y la carne* y, con John Gilbert, *Amor*. Al Jolson protagoniza el primer largometraje sonoro *El cantor de jazz*, William Fox introduce los *noticiarios* y Clara Bow se convierte en la chica *flapper* por antonomasia al protagonizar *Ello*.

1928: Joan Crawford protagoniza *Virgenes modernas*, Charlie Chaplin *El circo*, Victor McLaglen *Una novia en cada puerto*, Mickey Mouse hace su primera aparición en la cinta de dibujos *Steamboat Willie*, Clara Bow protagoniza *Red Hair, Tres fines de semana* y *The Fleet's In*, Howard Hughes produce *Hermanos de armas*.

1929: Gary Cooper protagoniza *El virginiano*, Greta Garbo *Orquídeas salvajes*, los hermanos Marx ruedan *Los cuatro cocos*, Ronald Coleman protagoniza *El capitán Drummond*, Douglas Fairbanks *La máscara de hierro*, Lionel Barrymore *The Mysterious Island* y Alfred Hitchcock dirige *La muchacha de Londres*.

1930: Greta Garbo protagoniza la película de Eugene O'Neill *Anna Christie*, los hermanos Marx *El conflicto de los Marx*, Josef Sternberg dirige a Marlene Dietrich en *El ángel azul*, Howard Hughes produce *Los ángeles del infierno*, Walter Huston interpreta a *Abraham Lincoln*, mientras que John Barrymore hace lo propio con el capitán Ahab en *La fiera del mal*.

JOHN BARRYMORE, ACTOR, 1882-1942

Nacido John Sydney Blythe, Barrymore era el menor de tres hermanos, todos actores (los mayores eran Ethel y Lionel) y descendientes de una de las familias de actores de teatro más famosas de Norteamérica. En los años 20 John Barrymore era el actor shakespeariano más cotizado del momento, bien conocido por su magistral interpretación de *Hamlet*.

Barrymore supo trasladar su éxito teatral a la pantalla haciendo, entre otras, una versión muda del relato *El doctor Jekyll y mister Hyde* (*El hombre y la bestia*, 1920), una versión sonora de *Moby Dick* (*La fiera del mar*, 1930) y dando un golpe de efecto aterrador como el protagonista de *Svengali* (1931). Más tarde se convirtió también en un popular actor de radio.

BÉLA BARTÓK, COMPOSITOR, 1881-1945

Bartók, de nacionalidad húngara, estaba destinado a ser uno de los compositores más importantes del siglo XX. Entre sus obras se incluyen seis cuartetos de cuerda, la ópera *El castillo de Barbazul* (1911), numerosos conciertos para piano y orquesta y el increíble *Mikrokosmos* (1926-1937). Bartók comenzó sus estudios de música a la edad de cinco años y no tardó en convertirse en un pianista y compositor de renombre, llegando a impartir clases de piano en la Real Academia de Música de Hungría en Budapest.

Posteriormente hizo diversas giras por todo el mundo como concertista de piano, visitando los EE. UU. en 1927 y 1928. Durante la Segunda Guerra Mundial se trasladó a Nueva York, donde se incorporó al cuerpo docente de la Universidad de Columbia.

WILL ROGERS, INTÉRPRETE, 1879-1935

Will Rogers fue vaquero, estrella del escenario y la gran pantalla, escritor y filósofo de la vida cotidiana. Rogers nació en territorio indio de Oklahoma, hijo de padres de antepasados indios, y estudió brevemente en la Academia Militar de Misuri antes de trasladarse a Texas en 1898, donde trabajó como vaquero.

Su afición por viajar le llevó hasta Argentina y África del Sur, donde trabajó en un espectáculo del Salvaje Oeste. Rogers debutó en los escenarios norteamericanos en 1905, en Nueva York, pero la fama no le llegó hasta 1916 como parte de las Ziegfeld Follies. Más tarde intervino en películas como *Un yanqui en la corte del rey Arturo* (1931) y *La feria de la vida* (1933). La columna de Rogers en el periódico, donde exponía historias cotidianas y dispensaba filosofía, también fue enormemente popular (en escena, acompañaba su verborrea con elaborados trucos con el lazo). Más de trescientos periódicos llegaron a publicar su columna, en la que vertía agudos comentarios sobre la actualidad.

En 1926, el presidente Calvin Coolidge le envió a Europa como «Embajador de buena voluntad» de los Estados Unidos, hecho que Rogers comentó irónicamente en su libro *Letters of a Self-Made Diplomat to His President* (Cartas de un diplomático autodidacta a su Presidente, 1927). Otros de sus libros son: *The Cowboy Philosopher on Prohibition* (Filosofía del vaquero sobre la Prohibición) (1919) y *There's Not a Bathing Suit in Russia* (No hay un traje de baño en Rusia) (1927).

Se casó con una maestra de Arkansas y tuvo cuatro hijos. Murió en 1935 en un accidente de avión cerca de Punta Barrow, en Alaska, junto con el famoso piloto Wiley Post.

WILLIAM SEABROOK, VIAJERO, ESCRITOR, 1884-1945

Autor popular de relatos y artículos sobre brujería y asuntos relacionados, Seabrook escribió para muchas revistas norteamericanas así como para el *New York Times*.

En 1915 se alistó en el Servicio de Campo Americano del ejército francés (fue condecorado más tarde con la Croix de Guerre). En 1924 abandonó los Estados Unidos para viajar por Arabia, Kurdistan, Trípoli, Haití y África occidental, estudiando ritos y creencias insólitas. Mientras vivía con la tribu Guere en África occidental, le pidió al jefe tribal que le describiera el sabor de la carne humana, lo que le condujo a probarla personalmente (dijo que sabía como la «ternera lechal»). Describió sus experiencias en varios libros publicados durante los años 30. Cuando Seabrook se encontraba en los Estados Unidos vivía en la zona de Nueva York. Se suicidó mediante una sobredosis de drogas en 1945.

HARRY HOUDINI, ARTISTA, ESCAPISTA, 1874-1926

Houdini fue uno de los artistas teatrales más conocidos del mundo. Nacido Erich Weiss en Budapest, emigró a los Estados Unidos con su familia cuando todavía era un bebé. Adoptando el nombre artístico de Houdini (como el famoso mago francés de principios del siglo XIX, Jean Eugene



Harry Houdini

Robert Houdin), sus primeras actuaciones consistían en trucos de cartas tradicionales, prestidigitación y hazañas de mentalismo. Pronto abandonó todo eso en favor del escapismo. Liberándose de esposas y camisas de fuerza, saliendo ileso de depósitos de leche sellados, de cajas llenas de agua, de ataúdes e incluso de celdas de máxima seguridad de cárceles locales, Houdini no tardó en labrarse una reputación que lo convirtió en cabeza de cartel de los circuitos de vodevil americanos y los salones de baile europeos. La madre de Houdini murió en 1913 y su devoto hijo adoptó un interés por el espiritismo que conservaría hasta su muerte. Al toparse con médiums fraudulentos a cada paso, utilizó su talento como ilusionista para desenmascarar los fraudes y las estafas sin abandonar jamás su creencia en el espiritismo. En 1926, en Detroit, Michigan, sufrió un golpe en el estómago por parte de un admirador demasiado entusiasta y murió poco después, en Halloween, a causa de una peritonitis. Le sobrevivió su mujer y asistente durante muchos años, Bess, a quien juró que si fuera remotamente posible, volvería del «otro lado» en una futura noche de Halloween.

WOODY GUTHRIE, VAGABUNDO, 1912-1967

Woodrow Wilson Guthrie no alcanzó la fama hasta los años 40 y posteriores, pero fueron sus experiencias a finales de los años 20 y durante la Gran Depresión las que le inspiraron las canciones que le hicieron famoso. Nació en Oklahoma, hijo de un boxeador profesional y músico ocasional. Dejó su hogar a los 16 años y en 1929 aprendió a tocar la guitarra durante una visita a un tío en Texas,

Durante la Depresión se dedicó a viajar de polizón en los trenes, viviendo como un vagabundo y sacando algunas monedas tocando sus canciones, que eran en parte canción folclórica y en parte crítica social. En 1937 obtuvo un empleo en una emisora de radio de Los Ángeles. Su música se grabó de manera informal durante los años 40, pero sus canciones crecieron en popularidad y Guthrie llegó a grabar discos con cantantes de blues legendarios como Leadbelly. Se trasladó a Nueva York justo antes de la Segunda Guerra Mundial, donde conoció a otros músicos de folk y donde se hizo comunista durante un breve periodo de tiempo.

Durante la guerra sirvió en la marina mercante.

Tras la guerra se le diagnosticó erróneamente como alcohólico. Su auténtica enfermedad era un trastorno nervioso que lo mantuvo internado durante gran parte de los últimos quince años de su vida. Su autobiografía, *Rumbo a la gloria*, se publicó en 1943.

ISADORA DUNCAN, BAILARINA, 1878-1927

Isadora Duncan fue una pionera en el desarrollo de la danza moderna. Nacida en San Francisco, rompió con la disciplina del *ballet* tradicional, prefiriendo movimientos naturales en sus bailes, que realizaba descalza y vestida con una túnica griega.

Se hizo famosa en los Estados Unidos y en el extranjero y fundó muchas escuelas de baile, todas ellas de corta vida. Escribió una autobiografía, *Mi vida*, y más tarde una colección de ensayos titulados *El arte de la danza*. Murió en 1927 en Francia, en un extraño accidente de coche.

Deportistas**BABE RUTH, JUGADOR DE BÉISBOL, 1895-1948**

George Herman Ruth, más conocido como «Babe», «El Bambino» o «El Sultán del bateo», fue el mejor y más grande bateador de la historia del béisbol. Nació en Baltimore, donde estudió en una escuela católica. Uno de sus profesores descubrió su habilidad beisbolística y le ayudó a iniciar su carrera.

En 1914 Ruth fichó por los Red Sox de Boston como lanzador, una posición en la que obtuvo cierto éxito. Cuando los Red Sox lo traspasaron a los Yankees de Nueva York jugó sobre todo en el exterior del campo. En Nueva York, Ruth afinó su habilidad como bateador, consiguiendo un récord de 60 carreras completas en 1927. Cuando los Yankees construyeron

su nuevo estadio, no tardó en ser conocido como «La casa que construyó Ruth». Jugó en diez Series Mundiales y en dos ocasiones consiguió tres carreras completas en un mismo partido (en 1926 y en 1928).

La personalidad y la habilidad con el bate de Ruth le convirtieron en el jugador de béisbol más popular de todos los tiempos. En 1934 dejó los Yankees para jugar con los Braves de Boston durante un año antes de retirarse. En 1936 fue elegido para la galería de personajes ilustres y murió de cáncer doce años más tarde. Su récord de 714 carreras completas se mantuvo imbatido durante más de 40 años.

KENESAW MOUNTAIN LANDIS, JUEZ Y COMISARIO DE BÉISBOL, 1866-1944

Landis, nacido en Millville, Ohio, fue un juez de Illinois que acabaría por convertirse en el primer comisario de béisbol profesional. Durante muchos años ejerció como juez de distrito en el norte de Illinois, donde gozó de una reputación intachable. Uno de sus casos más famosos tuvo como resultado la imposición de multas a la compañía petrolera Standard Oil que sumaban más de 29 millones de dólares.

Su imparcialidad e incorruptibilidad favorecieron su nombramiento como comisario de béisbol. Esto fue justo antes del escándalo de los Black Sox en 1919, en el que unos apostadores profesionales amañaron las Series Mundiales, permitiendo a los Reds de Cincinnati derrotar a los White Sox de Chicago. Landis enderezó el rumbo del juego apartándolo de más escándalos, y finalmente, en 1944, fue elegido para figurar en la galería de personajes ilustres del béisbol.



Babe Ruth (izquierda) y los Red Sox

~ Deportes de los años 20 ~

Béisbol: el juez Kenesaw Mountain Landis es nombrado primer Comisario de Béisbol (1920) como consecuencia del infame escándalo de apuestas de la Serie Mundial. La estrella indiscutible de la época es Babe Ruth, cuyo salario llegó a ser superior al del Presidente de los EE. UU. Otros favoritos son Ty Cobb, Rogers Hornsby, Branch Rickey, George Sisler y Grover Cleveland Alexander. El béisbol también cuenta con entrenadores tan pintorescos como John McGraw, de los Giants de Nueva York y Connie Mack, de los Athletics de Filadelfia.

Baloncesto: ya existían equipos tan familiares como los Celtics de Boston o los Knickerbockers de Nueva York, pero pocos recuerdan a los Rosenblums de Cleveland. La estrella del momento es Joseph Lapchick, un pivot. En los años 20, el fondo de las cestas aún está cerrado.

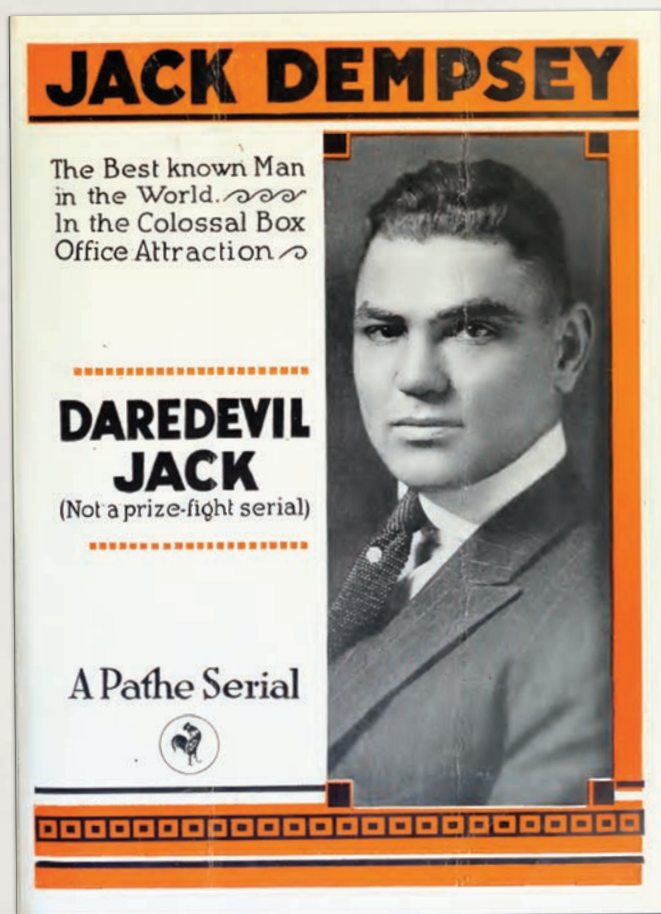
Boxeo: el boxeo profesional crece en popularidad y legitimidad. Jack Dempsey es el campeón del mundo de los pesos pesados durante la primera mitad de la década, pero en 1926 pierde su título ante Gene Tunney. En 1927 el periodista deportivo norteamericano Paul Gallico organiza el primer campeonato amateur denominado Guantes de Oro.

Fútbol americano: los campeonatos universitarios tienen más audiencia que los profesionales, pero todo cambia cuando la estrella universitaria Red Grange abandona los estudios en su último año para fichar primero por los Bears de Chicago y luego por los Giants de Nueva York. Entre los entrenadores más conocidos se encuentran Knute Rockne, de Notre Dame; Pop Warner, que en 1924 deja la Universidad de Pensilvania para entrenar al equipo de la Universidad de California en Stanford; o John Heisman, de Pensilvania y más tarde de Rice.

Golf: Walter Hagen, Gene Sarazen y Chick Evans son los golfistas profesionales más conocidos de la década, pero un joven y prometedor Bobby Jones empieza a despuntar.

Polo: el antiguo as de la aviación Tommy Hitchcock Jr. domina los campos de polo y es considerado el mejor jugador de todos los tiempos.

Tenis: la celebridad más popular del tenis es Bill Tilden, pero el francés Jacques Brugnon acapara la Copa Davis desde 1927 hasta 1932.



JACK DEMPSEY, BOXEADOR, 1895-1983

Nacido en Manassa, Colorado, Dempsey empezó a boxear en los campamentos mineros en 1912, donde se ganó el apodo de «El Matador de Manassa». En 1918 se hizo con el título de los pesos pesados al noquear a Jess Willard, y consiguió defender el título en tres ocasiones antes de perderlo ante Gene Tunney en 1926. En un segundo combate contra Tunney en 1927 Dempsey logró derribarlo, pero se saltó la norma de acudir a una esquina neutral durante la cuenta. La «cuenta larga» que tuvo lugar entonces se hizo infame en los círculos boxísticos, puesto que pasaron más de 15 segundos antes de que el árbitro contara «nueve». Tunney se levantó, continuó el combate y ganó por puntos en una decisión muy discutida.

JOHNNY WEISSMULLER, NADADOR, 1904-1984

Durante los años 20, Johnny Weissmuller batió más de 60 récords norteamericanos y mundiales de natación, mejorando el récord de los 100 m estilo libre cinco veces entre 1922 y 1927. Ganó cinco medallas de oro olímpicas, tres en 1924 y dos en 1928. En los años 30 interpretó el papel protagonista en una docena de películas de Tarzán para la MGM y la RKO, comenzando con *Tarzán de los monos* (1932) y acabando con *Tarzán y las sirenas* (1948). Para muchos, su interpretación del señor de los monos fue la definitiva. Weissmuller nació en Windber, Pennsylvania.

Empresarios

WILLIAM RANDOLPH HEARST, MAGNATE DE LA PRENSA, 1882-1945

Hearst nació y creció en San Francisco, California, hijo único de George Hearst, propietario de minas de oro y senador por California entre 1886-1891. Hearst estudió en Harvard y decidió hacer carrera en el periodismo. Siguiendo el ejemplo de Joseph Pulitzer y su *New York World*, en 1897 Hearst tomó el control del precario *San Francisco Examiner*, y en dos años consiguió obtener beneficios. Se centró entonces en el mercado de Nueva York, donde adquirió el también apurado *Morning Journal*, contrató a escritores como Stephen Crane y Julian Hawthorne, y expolió la redacción de Pulitzer de gente como Richard F. Outcault, el inventor de las tiras cómicas a color. Hearst lo rebautizó como *Journal-American*, bajó el precio a 1 centavo, añadió ilustraciones y recurrió a titulares sensacionalistas. Hearst utilizó sus periódicos para fustigar a Inglaterra durante la disputa fronteriza de 1895 entre Venezuela y la Guayana Británica, y se le acusó de valerse de sus diarios para azuzar la guerra hispano-americana en un esfuerzo por aumentar ventas. Hearst apoyó la candidatura de William Jennings Bryan en las elecciones presidenciales de 1896 y 1900. Un editorial suyo de principios de 1901, que abogaba por el asesinato como arma política, le causó un bochorno considerable cuando el Presidente McKinley fue asesinado cinco meses más tarde.

Fue congresista entre 1903 y 1907, pero no tuvo éxito en su carrera por la nominación presidencial de 1904. En 1905 perdió por poco las elecciones a la alcaldía de Nueva York, en 1906 tampoco consiguió ser elegido como gobernador de ese mismo estado y en 1909 volvió a perder las elecciones municipales, lo que puso fin a su carrera política. Hearst era un aislacionista estricto, opuesto a la entrada de los Estados Unidos en la Primera Guerra Mundial y más tarde a que entrara a formar parte de la Liga de Naciones. Sus ataques contra Inglaterra y Francia provocaron que ambos países impidieran el acceso de sus diarios a los sistemas de comunicación.

En 1925 Hearst era propietario de periódicos por todo el país, así como de varias revistas. Más tarde se interesó por el cine y produjo varias películas, en algunas de las cuales la protagonista era su amante, la actriz Marion Davies. Inició la construcción del Castillo Hearst en San Simeón, California, y lo amuebló con antigüedades extravagantes y obras de arte adquiridas de forma compulsiva. La Depresión de los años 30 se cobró su tributo en el imperio Hearst, pero este siguió manteniendo su influencia en el partido demócrata, contribuyendo sustancialmente a la elección de Franklin Delano Roosevelt en 1932.

A Hearst le encantaban los artículos periodísticos sensacionalistas y no tenía reparo alguno en publicar las iniciativas de periodistas de investigación solitarios. Era también un filántropo; donaba grandes sumas a obras de caridad y a proyectos científicos. Además, le interesaban las obras de arte y otros objetos exóticos con los que amueblar el Castillo Hearst.

HOWARD HUGHES, EMPRESARIO, 1905-1976

Howard Hughes tuvo éxito en gran cantidad de emprendimientos comerciales, que abarcaban desde la aviación hasta la producción de películas y la fabricación de herramientas. Nació en Houston, Texas. Huérfano a la edad de diecisiete años, dejó la escuela para hacerse cargo de la compañía de herramientas de su padre en Houston. A principios de los años 30 empezó a producir películas, entre ellas *Los ángeles del infierno* (1930), *Un gran reportaje* (1931) y *Scarface, el terror del hampa* (1932). Sus películas presentaron a leyendas del cine como Jean Harlow, Paul Muni y Jane Russell.

Tremendamente aficionado a la aviación, a finales de los 30 batió diversos récords de velocidad aérea y fundó la Compañía de Aviación Hughes en Culver City, California. En los años 40 se interesó por la compañía cinematográfica RKO, compró una participación dominante y después la compañía en sí. Más tarde vendió la compañía, la volvió a comprar y acabó por venderla de nuevo en 1954. Permaneció en el consejo de administración de la RKO hasta 1957.

Hughes siempre había sido muy retraído y en los años 50 desapareció del terreno público. Tras su fallecimiento en 1976, se hizo público que llevaba muchos años padeciendo graves problemas de salud debido a la dieta y las condiciones de vida deficientes que se había autoimpuesto.

JOSEPH KENNEDY, INVERSOR, 1888-1969

Joseph Patrick Kennedy fue uno de los hombres de negocios más ricos y poderosos de los Estados Unidos. Kennedy nació en Boston y se graduó en Harvard. En 1913, a la edad de 25 años, Joe Kennedy tomó el control de un banco de Boston y se convirtió así en el presidente de banco más joven del país. Un año más tarde se casó con Rose Fitzgerald, hija del alcalde de Boston.

Los Kennedy tuvieron cuatro hijos, uno de los cuales murió en la Segunda Guerra Mundial, mientras que los otros llegaron a ser senadores y uno, presidente. El propio Joe Kennedy se metió en política en 1934, cuando el presidente Franklin Delano Roosevelt le nombró para un cargo en la Comisión de Seguridad y Bolsa. Más tarde le nombraron presidente de dicha comisión y también de la Comisión Marítima de los Estados Unidos (1937), y fue embajador en Gran Bretaña entre 1937 y 1940.

Joe Kennedy hizo gran parte de su fortuna mediante astutas inversiones, pero también se dice que el contrabando de licor ayudó a llenar sus arcas.

HENRY FORD, MAGNATE AUTOMOVILÍSTICO, 1863-1947

Nacido en una granja de Michigan, Henry Ford fue el pionero de la fabricación de automóviles en los Estados Unidos. Trabajó como maquinista en Detroit mientras experimentaba con motores, y en 1836 completó su primer y rudimentario automóvil. En 1903 puso en marcha la compañía de motores Ford, que al principio producía modelos lentos y caros. El desarrollo de las técnicas de producción en cadena le permitió

reducir el coste de sus automóviles, y en 1927 ya había vendido más de 15 millones de unidades de su modelo T.

Ford fue generoso con sus éxitos y en 1914 empezó a repartir beneficios entre sus empleados. También rebajó las horas de trabajo y aumentó considerablemente el salario mínimo. Estas y otras prácticas le acarrearón fricciones con sus accionistas, por lo que en 1919 Ford decidió comprar la totalidad de las acciones de la compañía, asegurándose de que su familia podría controlarla sin problemas después de su muerte.

Aunque inicialmente se opuso a la implicación de los Estados Unidos en la Primera Guerra Mundial, más tarde permitió que sus factorías colaborasen en el esfuerzo bélico. Desarrolló el motor de ocho cilindros en V y se involucró en muchos proyectos humanitarios, incluida la Fundación Ford, creada en 1936, que fue la mayor entidad filantrópica de su tiempo.

Religiosos

PATRICK J. HAYES, SACERDOTE, 1867-1938

Hayes fue cardenal de la Iglesia Católica en Nueva York, su ciudad natal. En 1892 fue ordenado sacerdote y en 1919 fue nombrado arzobispo de Nueva York. Colaboró en la creación de muchas obras de caridad católicas de Nueva York, por lo cual se ganó una merecida fama, tanto entre sus feligreses como entre quienes no lo eran. En 1924 fue nombrado cardenal.



Aimee McPherson

AIMEE MCPHERSON, MISIONERA, 1890-1944

Aimee Semple McPherson nació en Canadá y estaba destinada a convertirse en una de las evangelistas más populares de su época. Al principio de su carrera trabajaba como misionera en Hong Kong con su marido, un evangelista llamado Robert Semple. Cuando él murió, ella y su hija regresaron a los Estados Unidos, donde viajó por todo el país conduciendo servicios religiosos muy teatrales, por los que llegó a ser conocida como la «Hermana Aimee». McPherson fue una figura popular y vivaz, y sus sermones (interpretados tanto en vivo como por la radio) enfatizaban la salvación, la Segunda Venida de Cristo y la sanación divina.

Inauguró una emisora de radio, editó una revista, fundó la Iglesia Internacional del Evangelio Cuadrangular (1927) y el Faro de la Universidad de la Biblia Evangélica Cuadrangular Internacional. En 1922 levantó el Templo del Angelus en Los Ángeles. En los años 30, en el cenit de su carrera, el evangelio de Aimee Semple McPherson se impartía en más de 200 misiones en todo el país. Murió por una sobredosis de barbitúricos en 1944.

Criminales

BONNIE PARKER, 1910-1934, Y CLYDE BARROW, 1909-1934, LADRONES DE BANCOS

Bonnie y Clyde tenían mala fama incluso entre los propios ladrones. Su reputación de herir y matar sin necesidad, y su tendencia a abandonar a sus compañeros heridos o rodeados, les hizo estar entre los ladrones de bancos más odiados y temidos de la época de la Depresión.

Clyde Barrow nació en el seno de una familia pobre en la Texas rural. Su hermano mayor, Buck, también era un ladrón y arrastró a Clyde a la vida criminal cuando este era aún un adolescente. Clyde ya tenía una cierta reputación como ladrón cuando conoció a Bonnie Parker en 1930, que andaba en busca de emociones fuertes. Poco después Clyde fue capturado y encarcelado durante casi dos años.

Cuando obtuvo la libertad condicional en 1932, Bonnie se unió a él en una vida dedicada al crimen. La pareja perpetró una serie de robos a lo largo de Texas, Oklahoma, Misuri y Nuevo México. Preferían los objetivos menores: gasolineras, restaurantes, bancos y empresas de pequeñas poblaciones. Su botín más lucrativo solo ascendía a 1.500 \$.

A pesar de sus objetivos modestos, Bonnie y Clyde parecían enamorados de la violencia gratuita. En una ocasión Clyde mató a un sheriff y a un alguacil en un baile, y Bonnie abatió a un policía de tráfico sin motivo alguno. Eran crímenes innecesarios, indicativos del estilo de vida despreocupado que tenían ellos y su banda. El hermano de Clyde, Buck, y su mujer, Blanche, se unieron a la banda durante algún tiempo, así como otros delincuentes menores. Vivían en la carretera, acampando al aire libre o instalándose a la fuerza en granjas familiares.



Bonnie y Clyde

En 1933 Clyde abandonó a su hermano y a su cuñada en Luisiana cuando fueron sorprendidos por un grupo de policías. Al año siguiente Bonnie y Clyde fueron traicionados por un cómplice y abatidos en un tiroteo con la policía cerca de Gibsland, Luisiana.

Periodistas

WALTER WINCHELL, COLUMNISTA, 1897-1972

A lo largo de su larga carrera Winchell pasó de interpretar vodeviles a convertirse en un popular columnista de prensa y comentarista de radio y televisión. Nació en Nueva York y asistió a varias escuelas públicas antes de dedicarse al vodevil. En 1920 empezó a escribir artículos para *The Vaudeville News* y después para otros periódicos. Las columnas de chismorreos de Winchell fueron las primeras de su clase en convertirse en elementos fijos de los periódicos diarios. Sus chismes, a menudo escandalosos, le granjearon muchos enemigos en los círculos políticos y de la industria del entretenimiento, pero el público le aclamaba por esta «suciedad». Otros escritores imitaron su columna, que en 1929 alcanzó proyección nacional mediante el *Daily Mirror* de Nueva York. La prosa de Winchell utilizaba gran cantidad de expresiones únicas creadas por él mismo, como «siquerer» en vez de «contratar matrimonio».

Libros de los años 20

1920: Agatha Christie publica su primera novela de **Hércules Poirot**, *El misterioso caso de Styles*, *El hombre del bosque* de Zane Grey, *A este lado del paraíso* de F. Scott Fitzgerald.

1921: *Outline of History* de H. G. Wells, *Calle Mayor* de Sinclair Lewis, *El jinete misterioso* de Zane Grey, *La edad de la inocencia* de Edith Wharton, *The Sheik* de Edith Hull.

1922: *Babbitt* de Sinclair Lewis, *Diet and Health* introduce el cálculo de calorías y es récord de ventas durante cinco años consecutivos, *The Story of Mankind* de Van Loof, *Teatro flotante* de Edna Ferber, *The Outline of Science* por J. Arthur Thomson, *Ulises* de James Joyce.

1923: el libro *Afirmaciones y autosugestión: el autodomínio mediante la palabra hablada* de Emile Coué inicia la moda de la salud mental y la autoayuda. *Etiquette: The Blue Book of Social Usage* de Emily Post.

1924: *La voz de la cañada*, de Zane Grey.

1925: *Doctor Arrowsmith* de Sinclair Lewis, *El gran Gatsby* de F. Scott Fitzgerald, *La señora Dalloway* de Virginia Woolf, *Una tragedia americana* de Theodore Dreiser, Charlie Chan debuta como personaje en la novela de Earl Bigger *La casa sin llaves*.

1926: Agatha Christie alcanza la fama con *El asesinato de Rogelio Ackroyd*, *The Story of Philosophy* de Will Durant vende dos millones de ejemplares, Ernest Hemingway escribe *Fiesta* y Anita Loos *Los caballeros las prefieren rubias*.

1927: Sinclair Lewis publica *El fuego y la palabra*, y Virginia Woolf *Al faro*.

1928: *Contrapunto* de Aldous Huxley, se prohíbe *El amante de lady Chatterley* de D. H. Lawrence, *El puente de San Luis Rey* de Thornton Wilder gana el premio Pulitzer.

1929: se publica la traducción inglesa de *El lobo estepario* (1927), de Herman Hesse, *Fuego otoñal* de Sinclair Lewis, *Adiós a las armas* de Hemingway, Thomas Wolfe escribe *El ángel que nos mira*, Erich María Remarque recuerda la Primera Guerra Mundial en *Sin novedad en el frente*, Henry Faulkner escribe *El sonido y la furia*, Dashiell Hammett escribe *La maldición de los Dain* y Robert Ripley *Believe It, or Not!*

RICHARD HARDING DAVIS, CORRESPONSAL, 1864-1916

Davis fue un intrépido corresponsal de guerra para el *New York Herald* y el *London Times*. Nació en Filadelfia, hijo de la novelista Rebecca Harding Davis y el periodista de Filadelfia L. Clark Davis.

Cubrió la revolución cubana de 1895 y las guerras hispano-americana y greco-turca, la Segunda Guerra de los Bóers y la ruso-japonesa, además de la Primera Guerra Mundial. En tiempo de paz viajaba por el mundo escribiendo artículos sobre sus viajes para las revistas. También escribió varios relatos cortos, obras de teatro y novelas. Su estilo de escritura y sus reportajes eran dramáticos y sensacionalistas, y a veces llegaban al extremo de exagerar los hechos.

MELVILLE ELIJAH STONE, EDITOR, 1848-1929

Melville Stone fundó el *Chicago Daily News* en 1876 y fue director general de la Associated Press entre 1893 y 1921. Nacido en Illinois, su primer trabajo como periodista fue en el *Tribune* de Chicago en 1875. En 1881 un socio y él compraron el *Chicago Morning News*, que rebautizaron como *Record*.

Stone dejó los Estados Unidos para pasar algún tiempo en Europa, y cuando regresó en 1891 organizó el Banco National Globe, del cual fue presidente durante siete años. Más tarde, siendo director de Associated Press, colaboró en las negociaciones de paz que condujeron al fin de la guerra ruso-japonesa de 1905. Su autobiografía, *Fifty Years a Journalist*, se publicó en 1921.

ROBERT RIPLEY, DIBUJANTE, COLUMNISTA, 1893-1949

Ripley inició su carrera en 1910 como dibujante de deportes para varios periódicos. En 1918 creó la serie de columnas «Believe It or Not!», que poco más tarde se publicó en varios periódicos de todo el país. En 1930 Ripley publicó su primera recopilación de columnas titulada *Ripley's «Believe It or Not!»*. Ripley ya había acumulado una gran colección de objetos extraños de todo el mundo. Le enviaban muchos objetos de forma espontánea, y podía tener muestras para coleccionar o conocimientos especiales sobre algunos artefactos u objetos extraños. Vivía en Santa Rosa, California.

Obreros

SAMUEL GOMPERS, SINDICALISTA, 1850-1924

Samuel Gompers nació en Londres y emigró a los EE. UU. cuando tenía trece años. Un año más tarde se inscribió como el primer militante del Sindicato Internacional de Cigarreros, una organización que él acabaría convirtiendo en uno de los sindicatos más potentes.

Gompers se convirtió en el primer presidente de la Federación Estadounidense del Trabajo, puesto para el que sería reelegido todos los años hasta su muerte, con la excepción de 1895. La influencia de Gompers evitó que los sindicatos



Samuel Gompers

se aliaran con los partidos políticos establecidos y en lugar de ello les urgió a negociar con la patronal. Batalló contra las trabas que utilizaba el sistema legal para romper las huelgas y presionó para que se pusiera en práctica la Ley Antitrust Clayton de 1914. También hizo campaña por la regulación de las horas de trabajo y por la mejora de las condiciones laborales de mujeres y niños. La influencia de Gompers ayudó a diseñar la reforma del Departamento de Trabajo de los EE. UU. en 1913.

Agentes del orden

WILLIAM JOHN BURNS, INSPECTOR DE POLICÍA, 1861-1932

Burns fue uno de los agentes del orden más reputados de su época. Como investigador para el Fiscal General de los EE. UU. durante la administración de Theodore Roosevelt, Burns puso al descubierto la implicación de diversos congresistas de Oregón en un fraude de terrenos. Posteriormente fue director del FBI entre 1921 y 1924, antes de J. Edgar Hoover. También fue el director de la altamente respetada Agencia Internacional de Detectives William J. Burns.

ELIOT NESS, AGENTE FEDERAL, 1903-1957

Eliot Ness fue un agente federal en la ciudad de Chicago a finales de los años veinte y durante los treinta. Ness y sus hombres alcanzaron la fama gracias a su incansable persecución del líder de los gánsteres de Chicago, Al Capone.

Ness nació en Chicago y se graduó en la Universidad de Chicago. A los veintiséis años fue nombrado agente especial del Departamento de Justicia y se le asignó la jefatura de la Oficina de la Prohibición para Chicago. Concretamente, su misión era eliminar la organización criminal de Al Capone. Para dicha tarea juntó una banda de ocho agentes jóvenes que le parecían incorruptibles: «Los Intocables». Ness y sus hombres asaltaron bares ilegales, destilerías y otras ramificaciones de las operaciones ilegales de Al Capone. Los titulares de prensa resultantes hicieron famosos a ambos oponentes, aunque la incapacidad de Ness para obtener una sentencia firme contra Capone le hizo objeto de burlas. La suerte de Capone se acabó en 1931 cuando, con la colaboración de Ness, fue declarado culpable de evasión de impuestos federales. Entre 1933 y 1935 Ness dirigió la Unidad de Impuestos sobre el Alcohol del Departamento del Tesoro. Después fue el Director de Seguridad Pública en Cleveland entre 1935 y 1941, y llevó a cabo otras labores de seguridad para el gobierno federal durante la Segunda Guerra Mundial.

OLIVER WENDELL HOLMES, JUEZ, 1841-1935

Holmes fue juez del Tribunal Supremo de los Estados Unidos durante casi treinta años. Nacido en Boston, su padre fue un famoso escritor, médico y humorista. Holmes Jr. sirvió en el ejército durante la Guerra Civil, fue herido en tres ocasiones y se retiró con el rango de Teniente Coronel. Tras la guerra ingresó en la Facultad de Derecho de Harvard y llegó a ser coeditor de la revista *American Law Review*. En 1881 escribió un libro titulado *The Common Law*, y al año siguiente fue nombrado profesor de Derecho en Harvard y miembro de la Corte Suprema Judicial de Massachusetts. En 1899 se convirtió en Presidente de la Corte Suprema Judicial de Massachusetts y en 1902 el presidente Theodore Roosevelt le nombró miembro del Tribunal Supremo. Holmes dejó una marca imperecedera en el sistema judicial estadounidense. Sus opiniones, a menudo discrepantes, le valieron el apodo de «El gran disidente». Su fe en un sistema legal atemperado para adaptarse al cambiante clima social de la nación fue recibida al principio con cierta resistencia, pero pronto fue aceptada y continúa siéndolo hoy en día. También creía que cada estado debía tener más control sobre su propia legislación y sus decisiones judiciales, posición que le granjeó la oposición de otros miembros del Tribunal Supremo. Sin embargo, Holmes era popular entre la ciudadanía como jurista con los pies en la tierra.

J. EDGAR HOOVER, DIRECTOR DEL FBI, 1895-1972

Hoover nació en Washington D. C., se graduó en el Instituto Central de Washington en 1913 y empezó a estudiar derecho en una escuela nocturna, recibiendo la licenciatura en 1916 y el doctorado en 1917. Ese mismo año empezó a trabajar para el Departamento de Justicia, revisando expedientes. Dos años más tarde fue ascendido al puesto de ayudante especial del Fiscal General, A. Mitchell Palmer. Se atribuye a Hoover la organización de las redadas y detenciones masivas de presuntos socialistas y comunistas a principios de los años 20.

En mayo de 1924 fue nombrado director en funciones de la Oficina de Investigación (rebautizada Oficina Federal de Investigación en 1927) y siete meses más tarde se le atribuyó el cargo con carácter permanente. La agencia tenía mala reputación debido a los escándalos de la administración Harding, por lo que se dedicó a renovar la Oficina. Se estableció un riguroso sistema de calificaciones que exigía que los agentes tuvieran un historial impoluto y se organizó un intenso programa de entrenamiento. También creó un archivo de huellas dactilares de ámbito nacional y un laboratorio científico forense. Hoover reconocía el valor de la publicidad y la empleó para sus propios fines, creando la lista de «diez personas más buscadas» por el FBI y otros mecanismos promocionales. «Si tiene que haber publicidad», declaró, «que esté del lado de la ley y el orden». Bajo el liderazgo de Hoover, el FBI llegó a ser reconocido por su integridad y libertad de control político. Sin embargo, no será hasta los años 30 que la popularidad de Hoover y del FBI se reconocieron a escala nacional, tras la persecución y detención de John Dillinger, la banda de Ma Barker y «Cara de niño» Nelson, y tras su intervención en delitos de gran repercusión, como el secuestro del hijo de Lindbergh.

Hoover era un patriota estadounidense que temía la infiltración de comunistas, socialistas, anarquistas, fascistas y radicales. Recababa activamente información acerca de sindicatos y otras organizaciones políticas. Su vigilancia secreta se extendía a políticos, celebridades y otras figuras nacionales.

Médicos

WILLIAM JAMES, 1861-1939, Y CHARLES HORACE MAYO, 1865-1939, MÉDICOS

William y Charles Mayo eran hijos de William Worrall Mayo, uno de los médicos más importantes de su época. La familia Mayo practicó la medicina en Minnesota y fundó la Clínica Mayo en Rochester, Minnesota, en 1889 (aunque no sería denominada así oficialmente hasta 1903). William Mayo hijo, el mayor de los dos hermanos, se hizo famoso por sus tratamientos quirúrgicos del cáncer, los cálculos vesiculares y las operaciones de intestino. Se graduó en la Facultad de Medicina de la Universidad de Michigan en 1883. Fue voluntario del Cuerpo Médico del Ejército en la Primera Guerra Mundial y en 1921 fue nombrado General de Brigada de la reserva médica.

La contribución más famosa de Charles Mayo a los tratamientos quirúrgicos fue la reducción de los peligros asociados a la cirugía del bocio. Charles sirvió con su hermano William durante la guerra y obtuvo reconocimientos similares. Entre 1915 y 1936 Charles enseñó cirugía en la Fundación Mayo y en la Universidad de Minnesota entre 1919 y 1936. Además, entre 1912 y 1937 fue oficial de salud en Rochester. En conjunción con la Clínica Mayo, la familia Mayo creó la Fundación Mayo para la Educación y la Investigación Médica, invirtiendo millones de dólares en el proyecto. La fundación se convirtió en uno de los centros de investigación médica más importantes del mundo.

~ Canciones de los años 20 ~

1920: *I'll Be With You in Apple Blossom Time*; *Look for the Silver Lining* de Jerome Kern; *When My Baby Smiles at Me*.

1921: *Sheik of Araby*; *I'm Just Wild About Harry*; *Ain't We Got Fun*.

1922: *Chicago (That Toddlin' Town)*; *Toot, Toot, Tootsie Goodbye*; *Way Down Yonder in New Orleans*; *I Wish I Could Shimmy Like Sister Kate*; *Carolina in the Morning*.

1923: *Yes! We Have No Bananas!*; *Who's Sorry Now?*; *That Old Gang of Mine*; Bessie Smith graba *Downhearted Blues*.

1924: *Indian Love Call*; *Fascinatin' Rhythm* de Gershwin; *It Had To Be You*; *Tea for Two*; *California Here I Come*.

1925: *I'm Sitting On Top of the World*; *Alabama Bound*; *If You Knew Susie Like I Know Susie*; *Sweet Georgia Brown*; *Yes Sir, That's My Baby*; *Squeeze Me* de Fats Waller.

1926: *Are You Lonesome Tonight*; *Bye, Bye, Blackbird*; *When The Red, Red Robin Comes Bob, Bob, Bobbin' Along*; *Tip Toe Through The Tulips*.

1927: *Lucky Lindy*; *My Blue Heaven*; *Swonderful*; *Side by Side*; *Ain't She Sweet*; *Me and My Shadow*.

1928: *I Can't Give You Anything But Love*; *You're the Cream in My Coffee*; *Makin' Whoopee*; y la canción *I Wanna Be Loved by You* acaba dando vida al personaje Betty Boop.

1929: *Puttin' On the Ritz*; *Ain't Misbehavin'*; *Star Dust*; *Singin' in the Rain*; *With a Song in My Heart*; *Those Wedding Bells are Breaking Up that Old Gang of Mine*.

1930: *I Got Rhythm*; *Embraceable You*; *Sunny Side of the Street*.

Prohibición y la paz mundial. En 1941 su historia fue llevada al cine en la película *El sargento York* con Gary Cooper como protagonista.

EDDIE RICKENBACKER, AS DE LA AVIACIÓN, 1890-1973

En la Primera Guerra Mundial, Eddie Rickenbacker derribó veintidós aviones y cuatro globos, convirtiéndose así en el as de la aviación más famoso de Norteamérica. Nació en Columbus, Ohio, y abandonó la escuela a la edad de doce años para sustentar a su familia tras la muerte de su padre. Completó su educación mediante cursos por correspondencia, convirtiéndose en mecánico de automóviles y piloto de carreras conocido a nivel internacional.

En 1917 se alistó en el Ejército, donde comenzó como conductor y oficial de ingeniería antes de convertirse en piloto. Tras la guerra, Rickenbacker trabajó para diversos fabricantes de automóviles y se convirtió en el propietario del Autódromo de Indianápolis. En 1938 fue nombrado presidente de Eastern Airlines, puesto que mantuvo durante más de veinte años.

RICHARD E. BYRD, OFICIAL DE MARINA, PILOTO Y EXPLORADOR POLAR, 1888-1957

Famoso oficial de la Marina y explorador polar, Byrd fue miembro de una prominente familia de Virginia (su hermano fue gobernador a finales de los años 20). Estudió en el Instituto Militar de Virginia, en la Universidad de Virginia y en la Academia Naval de los Estados Unidos. Más tarde recibió entrenamiento de piloto, comandó unidades aéreas en Canadá, realizó el primer vuelo transatlántico de la Armada en 1919 y lideró la unidad aérea de la expedición polar McMillan a Groenlandia en 1925.

El 9 de mayo de 1926, acompañado por el copiloto Floyd Bennett, Byrd sobrevoló el Polo Norte, cubriendo 2.000 km en un vuelo de 15 horas. En 1928 Byrd dirigió una larga expedición a la Antártida, donde estableció un campamento base llamado Pequeña América. A finales de noviembre de 1919 él y otros tres compañeros sobrevolaron el Polo Sur. Regresó a Norteamérica convertido en un héroe nacional y publicó una memoria de la expedición titulada *Little America*. Posteriormente realizó otras expediciones a las regiones polares del sur.

Políticos

CARRIE CHAPMAN CATT, LÍDER SUFRAGISTA, 1859-1947

Catt fue una de las líderes de la campaña internacional en favor del sufragio femenino. Nació en Wisconsin y estudió en la Escuela Estatal de Iowa. Se hizo maestra y más tarde fue la primera mujer superintendente de escuelas de Mason City, Iowa.

Carrie inició su cruzada por el sufragio femenino en 1887 y dio gran cantidad de discursos sobre el tema. Fue presidenta de la Asociación Nacional Estadounidense por el Sufragio

Militares

ALVIN YORK, SARGENTO, 1887-1964

York fue un soldado norteamericano que luchó heroicamente en Francia durante la Primera Guerra Mundial. Era un hombre sencillo y amable, nacido en las montañas de Tennessee, donde se hizo tirador de élite. También era profundamente religioso y pacifista, y se resistió al alistamiento hasta que su párroco le animó a cumplir con su deber para con su país.

Es famoso por matar él solo a veinte soldados alemanes y obligar a un oficial alemán a ordenar a sus hombres que se rindieran, capturando a otros 130 hombres y más de treinta ametralladoras. Por este acto de valor York recibió la Medalla de Honor de los Estados Unidos y la Cruz de Guerra francesa.

Tras la guerra organizó una fundación para la educación de los niños de las montañas e hizo campaña en apoyo de la



Carrie Chapman Catt (derecha)

Femenino entre 1900 y 1904 y entre 1915 y 1920, y presidenta de la Alianza Internacional para el Sufragio Femenino entre 1904 y 1923. En 1919 fundó la Liga Nacional de Mujeres Votantes para instruir a las mujeres en asuntos públicos de forma que pudieran votar de forma responsable. Durante su vigorosa campaña por el derecho al voto de las mujeres lideró un «ejército de mujeres sin voto» para presionar al Congreso. Su esfuerzo desembocó en la 19ª Enmienda de la Constitución que concedió el derecho al voto a las mujeres en 1920. En 1925 Carrie Chapman Catt también fundó el Comité Nacional sobre Causas y Cura de la Guerra, una organización que más tarde se convertiría en el Comité de Acción Femenina por la Victoria y la Paz Duradera.

JAMES CURLEY, ALCALDE, 1874-1958

Nacido en Boston, Curley fue legislador estatal demócrata, congresista en Washington y Gobernador de Massachusetts. También fue alcalde de Boston en los periodos 1914-1918, 1922-1926, 1930-1934 y 1946-1950. Curley estuvo constantemente bajo sospecha por diversos cargos de corrupción. En 1938 se le encontró culpable de fraude y se le multó con 30.000 \$, pero los ciudadanos de Boston donaron el dinero para pagar la multa. Fue reelegido en varias ocasiones y era tremendamente popular entre los ciudadanos más pobres de Boston. En 1947 Curley volvió a ser condenado, esta vez por fraude postal, y condenado a prisión, pero el Presidente Harry Truman le concedió el indulto total en 1950.

EUGENE V. DEBS, SOCIALISTA, 1855-1926

Debs nació en Indiana y comenzó a trabajar en el ferrocarril a los quince años. Fue fogonero de locomotora y llegó a ocupar los cargos de secretario nacional y tesorero de la Hermandad de Fogoneros de Ferrocarril entre 1880 y 1893. También formó parte de la legislatura del estado de Indiana entre 1885 y 1892. En 1893 fundó el Sindicato Estadounidense de Ferrocarriles. En apoyo de una huelga de los trabajadores de la planta de fabricación de Pullman, los miembros del sindicato de ferrocarriles se negaron a enganchar los vagones Pullman. El Presidente Grover Cleveland envió tropas federales a disolver la huelga y Debs fue encarcelado. En la cárcel se hizo socialista y se presentó a las elecciones presidenciales norteamericanas como socialista en 1904, 1908, 1912 y 1920. En 1918, tras un discurso contra la Primera Guerra Mundial, Debs fue encarcelado en virtud de la Ley de Espionaje y condenado a diez años de cárcel. Sin embargo, en 1920 se presentó de nuevo a la presidencia y obtuvo casi un millón de votos. Durante su estancia en prisión escribió un libro llamado *Walls and Bars* («Muros y barrotes»), acerca de las condiciones de la cárcel. En 1921 su sentencia fue conmutada por el presidente Warren G. Harding.

Académicos

GEORGE WASHINGTON CARVER, INVESTIGADOR ACADÉMICO, ¿1859?-1943

Carver nació en Misuri de padres esclavos, y llegó a convertirse en un investigador agrícola mundialmente famoso. Estudió en el Colegio Simpson de Indianola, Iowa, pagándose los estudios con una gran variedad de trabajos manuales. En 1894 se graduó en la Universidad del Estado de Iowa, donde después aceptó un puesto de botánico ayudante. Reunió una colección de hongos que llegó a contar con más de 20.000 especies diferentes. En 1896 fue transferido al Instituto Tuskegee en Alabama por invitación de Booker T. Washington. Allí revolucionó la agricultura sureña, aconsejando a los granjeros plantar cacahuètes, batatas y otros cultivos en lugar de algodón. Carver consiguió derivar más de 300 productos del cacahuete, incluyendo mantequilla de cacahuete, tinta y «café» instantáneo. Las batatas le permitieron crear otro centenar de productos, y las pacanas unos setenta más. Inventó una gran cantidad de productos ingeniosos a partir de fuentes insólitas. En 1916 fue nombrado miembro de la Real Sociedad de las Artes de Londres, un galardón que pocos norteamericanos poseen. Cuando murió, dieciocho escuelas de los EE. UU. habían sido bautizadas en su honor.

MARGARET MURRAY, ANTROPÓLOGA, 1863-1963

Margaret Murray fue una antropóloga británica cuyos campos principales de estudio fueron la egiptología y la historia de la brujería. Su libro más conocido, *El culto de la brujería en Europa occidental* (1921), relata sus hallazgos y teorías sobre el tema. En él, la doctora Murray afirma que la

brujería es en realidad un antiguo culto a la fertilidad que venera a un dios que posee dos formas: una es masculina y astada y otra es femenina y cazadora, como la Artemisa de los griegos o la Diana de los romanos. Según Murray, este culto se originó en Europa occidental miles de años antes de Cristo, a partir de una raza de enanos que fueron obligados a vivir bajo tierra debido a la llegada del hombre. Estas criaturas habrían sobrevivido como los elfos y las hadas del folclore europeo. Los cultos supervivientes no están compuestos por brujas maléficas capaces de ejecutar hechizos, sino por seguidoras de un líder espiritual: la diosa de la tierra o de la caza, Diana o Artemisa. Cuando se publicaron, los hallazgos de Murray tuvieron poca aceptación en los círculos académicos pero el libro despertó un renacimiento pagano en Inglaterra y Europa. Más tarde publicó otros dos libros de similar naturaleza.

HOWARD CARTER, ARQUEÓLOGO, 1873-1939

Carter fue un arqueólogo británico cuya fama se debe a su descubrimiento de la tumba del faraón Tutankamón en 1922. Carter organizó muchas expediciones al Valle de los Reyes en Egipto, y durante algún tiempo dirigió el programa egipcio para preservar sus antiguos tesoros. Su padre, delineante, le enseñó su oficio, y en 1891 acudió a Egipto como delineante de una expedición arqueológica. Un año más tarde recibió su primera formación oficial en arqueología en Tell el-Amarna, bajo la tutela del reputado arqueólogo británico Sir Flinders Petrie.

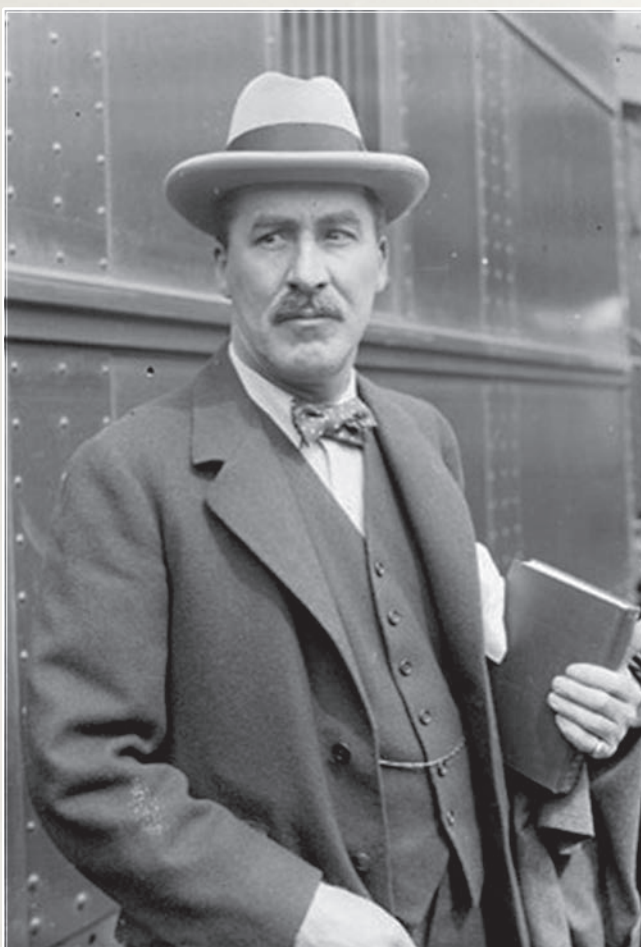
Los descubrimientos de Carter a lo largo de los siguientes treinta años incluyen las tumbas de Tutmosis IV, la reina Hatshepsut y Amenhotep I.

Entre los libros que escribió Carter sobre sus descubrimientos se encuentra la obra en tres volúmenes *La tumba de Tutankamón*. Los proponentes de «la maldición de la tumba de Tutankamón» olvidan mencionar que Carter, el auténtico responsable del «saqueo» de la tumba, vivió diecisiete años más después de invocar la «maldición».

Ocultistas y parapsicólogos

A. E. WAITE, OCULTISTA, 1857-1942

Arthur Edward Waite es uno de los más famosos y aplicados ocultistas de principios de siglo. Nació en Brooklyn, hijo de un capitán de barco. Su padre murió cuando tenía dos años y su familia se trasladó a Inglaterra para vivir con unos parientes de su madre. Educado en la región católica, Waite se convirtió al espiritismo en 1874 cuando murió su hermana. Cuando el espiritismo dejó de satisfacerle, se unió a la Sociedad Teosófica de H. P. Blavastki y estudió alquimia y el misticismo del ocultista francés Eliphas Levi. Su primer libro, *The Mysteries of Magic* (1886), trataba sobre los escritos de Levi. Un año más tarde, mientras investigaba en el British Museum, Waite conoció al también escritor y místico Arthur Machen, que sería su amigo y coautor ocasional hasta la muerte de Waite.



Howard Carter

En 1891 ingresó en una nueva sociedad de ocultistas, la Orden Hermética de la Aurora Dorada. Intervino en las diversas encarnaciones de dicha sociedad hasta 1914; de hecho, dirigió una de sus facciones entre 1903 y 1914, reorganizando sus estudios mágicos en torno a argumentos más cristianos.

Aunque el propio Waite afirmaba ser escéptico sobre la utilidad del tarot, diseñó la baraja que sigue siendo la más utilizada hoy en día, el Rider-Waite o Tarot de Rider, y escribió el libro *La clave ilustrada del tarot* para acompañarlo. Esta obra relaciona los cuatro palos del tarot con los elementos de la leyenda del Grial, un tema acerca del cual solía intercambiar correspondencia con Machen y sobre el que a veces publicaban algo juntos. Waite se hizo masón en 1901 y perteneció a la Orden de la Rosacruz entre 1902 y 1914. En 1938 se publicó su autobiografía, *Shadows of Life and Thought*.

ALEISTER CROWLEY, OCULTISTA, 1875-1947

Nació en el seno de una familia inglesa de clase media adinerada, miembros de la Hermandad de Plymouth, una iglesia cristiana conservadora. Después de estudiar en Cambridge, Crowley se unió a la Orden Hermética de la Aurora Dorada. Su tiempo con ellos fue breve, ya que los enfrentamientos personales y las luchas intestinas acabaron con la Orden.

Cuando era joven, Crowley vivió de su herencia hasta que la dilapidó, por lo que empezó a depender cada vez más de los ingresos procedentes de sus escritos y de los obsequios de sus seguidores. Viajó extensamente (México, EE. UU., Japón, Ceilán y Europa). Crowley era un buen escalador y coronó las cimas más altas del mundo; podría haber alcanzado la fama gracias a dichas hazañas. En 1904 llegó a Egipto y conoció al dios egipcio Horus durante un ritual mágico. Poco después su ángel guardián, un ser al que él llamaba Aiwass, le contactó y le recitó lo que después sería *El libro de la ley*, en el cual se exponía que había comenzado una nueva era para la humanidad y que Crowley sería su profeta. La ley moral suprema era «Hacer tu voluntad será toda la Ley».

Crowley se exilió a Estados Unidos durante la mayor parte de la Primera Guerra Mundial; había ofrecido sus servicios como espía al gobierno británico, pero fue rechazado. El rencor le hizo escribir propaganda a favor del bando alemán. A principios de los años 20 Crowley se trasladó desde Nueva York a Palermo (Sicilia), y allí fundó la Abadía de Thelema. Durante la segunda mitad de los años 20 Crowley volvió a escribir y vendió su libro *Diary of a Drug Fiend* a la editorial Collins. El 30 de septiembre de 1930 simuló su muerte en Lisboa, en la costa llamada Boca do Inferno (la boca del infierno), para reaparecer vivo en Berlín tres semanas más tarde.

A finales de los años 30, Crowley pareció instalarse en Inglaterra y se ganó la vida publicando sus escritos mágicos (incluyendo *El libro de Thoth*) y una autobiografía, hasta que falleció en 1947.

CHARLES FORT, ESCRITOR, 1874-1932

Fort fue un coleccionista y cronista de todo lo que fuera extraño e insólito. Su afición por coleccionar recortes de prensa y registrar sucesos extraños de todo el mundo desembocó en su primera obra, *El libro de los condenados*, publicada en 1919. Entre sus páginas había relatos de lluvias de ranas, piedras y sangre, de inexplicables tinieblas a plena luz del día, de misteriosos artefactos voladores y de sombras incomprensibles. Naturalista y corresponsal de prensa aficionado, Fort esperaba que sus libros hicieran que los científicos prestaran atención a la multitud de acontecimientos extraños e inconnexos que se producen continuamente por todo el mundo. En 1923 publicó un segundo libro, *New Lands*.

Fort era un alma solitaria que vivía en un apartamento en el Bronx de Nueva York con su mujer, Anna. Obeso y corto de vista, Fort tenía pocos amigos, aunque el novelista Theodore Dreiser le visitaba con frecuencia. Su atiborrado apartamento rebosaba con sus notas y sus recortes de prensa crípticamente etiquetados, amén de sus colecciones de insectos y varios objetos extraños recogidos por todo el mundo. Intolerante ante el desprecio de la ciencia hacia los sucesos extraños e inexplicables, tenía sin embargo un rápido sentido del humor, destilaba ilegalmente su propia cerveza y encontró tiempo para crear un juego enloquecedoramente difícil al que llamaba «Súper damas».

Los escenarios de Broadway en los años 20

1920: Las Ziegfield Follies presentan a Fanny Brice en *Rose of Washington Square*.

1921: Se inaugura el restaurante Sardi en el distrito teatral de Manhattan. Fanny Brice vuelve a triunfar, esta vez con *Second Hand Rose*.

1922: Sam Harris produce *Rain*.

1923: Josephine Baker protagoniza *Shuffle Along*, una revista musical de Harlem llevada a Broadway. David Belasco produce *Laugh, Clown, Laugh*.

1924: *The Vortex*, de Noel Coward, los hermanos Marx intervienen en *I'll Say She Is*, el actor negro Paul Robeson protagoniza la obra de Eugene O'Neill *Emperor Jones*, Josephine Baker interviene en *Chocolate Dandies* y después abandona Norteamérica para ir a París.

1925: Noel Coward escribe *Hay Fever*, Sam Harris produce *The Jazz Singer*, que interpreta George Hessel, los hermanos Marx protagonizan *The Cocoanuts*.

1926: Mae West escandaliza con *Sex*, David Belasco produce *Lu Belle*.

1927: *Showboat* comienza su asombrosa carrera de 500 representaciones. Broadway alcanza su cenit con 268 estrenos esta temporada.

1928: El periodista Ben Hecht da en la diana con *The Front Page*, los hermanos Marx protagonizan *Animal Crackers*, Mae West interviene en *Diamond Lil* y Bert Lahr en *Hold Everything*.

1929: Noel Coward escribe el musical *Bittersweet*, Billie Burke interviene en *Happy Husbands*.

1930: Ethel Merman protagoniza *Girl Crazy* de Gershwin y Fanny Brice *Sweet and Low*.



EDGAR CAYCE, MÍSTICO, PROFETA, CURANDERO, ¿1878?-1945

Místico y curandero psíquico nacido en Kentucky, de trasfondo rural, educación limitada y porte nada imponente. Afirmaba haber descubierto sus poderes en 1890, cuando una mujer fantasmal se le acercó y le ofreció concederle un deseo. Tras responder que solo deseaba ayudar a los demás empezó a exhibir poderes psíquicos.

Conocido como el «profeta durmiente», Cayce era un cristiano devoto que nunca pareció sentirse cómodo con sus dones. Durante la primera mitad del siglo XX Cayce proporcionó miles de lecturas psíquicas a sus pacientes. Entraba en un trance autoinducido y dictaba profecías y diagnósticos médicos para personas enfermas que a veces se hallaban a gran distancia del suplicante. Aunque sus recomendaciones solían requerir extraños remedios caseros, muchos de sus pacientes informaron de sanaciones milagrosas. Sus exploraciones de la psiquis de las personas decían proporcionar evidencias de la existencia de vidas pasadas. No le gustaba aceptar dinero por sus servicios, pero muchos de sus pacientes se mostraban generosos. En 1923 abandonó su trabajo de fotógrafo para ganarse la vida con sus talentos psíquicos. Cayce afirmaba que su conocimiento procedía de los «archivos akáshicos», un almacén psíquico de conocimiento no muy distinto al de la teoría del inconsciente colectivo de Carl Jung. Cayce llamaba a este almacén «el libro de recuerdos de Dios» o «el inconsciente universal». A menudo se refería a la Atlántida y afirmaba que existía un almacén de conocimiento atlante contenido en bibliotecas secretas bajo las pirámides de Egipto.

Cayce aceptaba citas personales y también se le podía contactar por carta.

HARRY PRICE, PARAPSIKÓLOGO, 1881-1948

Price fue un parapsicólogo británico incansable. Price era miembro de la Sociedad Británica de Investigaciones Psíquicas (fundada en 1882), y en 1926 fundó su propia organización similar, el Laboratorio Nacional de Investigaciones Psíquicas. Su interés por las ciencias ocultas se inició a una edad temprana; se dice que investigó su primer caso paranormal (un *poltergeist*) a la edad de 15 años. No disponía de trasfondo científico alguno ni de credenciales académicas, pero era un mago muy hábil y utilizaba su talento para descubrir fraudes. Era muy hábil generando publicidad para sus experimentos y hallazgos, y su franqueza le granjeó muchos enemigos entre videntes, médiums y académicos. Cualesquiera que fueran sus errores, Price era un investigador meticuloso que siempre se preparaba cuidadosamente para descubrir fraudes en las sesiones de espiritismo y en los lugares en los que supuestamente tenían lugar actividades paranormales. En sus investigaciones utilizaba cámaras con película infrarroja, detectores de movimiento y un «equipo de cazafantasmas» muy bien provisto. Price realizó muchas sesiones de espiritismo en los años 20 e investigó casos de actividad de *poltergeists*, casas encantadas y psicoquinesis. En 1929 se involucró en su caso más famoso: el encantamiento de la Rectoría de Borley,

al noreste de Londres. Price dedicó más de diecisiete años al estudio de esta casa aparentemente encantada y escribió dos libros sobre el tema. Durante su carrera escribió diecisiete libros.

PROFESOR J. B. RHINE, PARAPSIKÓLOGO, 1895-1980

En 1927 Rhine dejó su puesto en la Universidad de Virginia occidental para estudiar investigación psíquica con William McDougall en la Universidad de Duke en Durham, Carolina del Norte. Rhine realizó experimentos cuidadosamente controlados sobre telepatía, telequinesis y clarividencia, e investigó fenómenos psíquicos en la vida diaria y en la religión. Acuñó el término «parapsicología» y diseñó la baraja estándar de 25 cartas marcadas con cinco signos diferentes que se utilizaba para ensayos de percepción extrasensorial. En 1930 fue nombrado director del Laboratorio de Parapsicología de Duke. Vivía en Durham, cerca del campus.

EVANGELINE ADAMS, ASTRÓLOGA, 1865-1932

Adams fue la astróloga más conocida de los Estados Unidos; residía en Nueva York, en un apartamento situado encima del Carnegie Hall. Su reputación se consagró en 1899, cuando predijo con gran precisión el incendio del Hotel Windsor de Nueva York. Llevada a juicio en 1914 bajo cargos de adivinación, impresionó tanto al juez con la precisión de sus predicciones que este archivó el caso. Fue autora del *best seller* titulado *Astrology: Your Place Among the Stars* y en 1930 inició un programa de radio que alcanzó una gran popularidad. La señora Adams solía aceptar citas para lecturas astrológicas.



Evangeline Adams

Científicos

NIKOLA TESLA, INVENTOR, 1865-1935

Inventor americano nacido y educado en Europa, no se suele reconocer la vasta contribución de Tesla a las ciencias. En 1884 emigró a los Estados Unidos y en 1888 patentó un motor eléctrico que pronto vendió a la George Westinghouse Company. En 1891 desarrolló la bobina Tesla y en 1893 un sistema de comunicación sin hilos. Se asoció brevemente con Thomas Edison, pero pronto se instaló por su cuenta, estableciendo un laboratorio en Nueva York. El genio inventivo de Tesla fue más teórico que práctico, y solía abandonar diseños antes de que estuvieran totalmente desarrollados, dejando que otros cosecharan la recompensa. Tal situación le llevó a una larga batalla legal por los derechos de las patentes básicas de la radio. Pasó los últimos años de su vida intentando transmitir la electricidad sin cables, haciéndose cada vez más huraño y excéntrico. Muchas fotos publicitarias hechas por el inventor resultaron estar trucadas, y algunas afirmaciones extravagantes realizadas en los años 30, incluido el comunicado de haber inventado un rayo de la muerte, no contribuyeron a mejorar su reputación.

ROY CHAPMAN ANDREWS, EXPLORADOR, NATURALISTA, PALEONTÓLOGO, 1884-1960

Andrews nació en Wisconsin y se graduó en el Instituto Beloit en 1906. Enseguida empezó a trabajar para el Museo Norteamericano de Historia Natural de Nueva York, para el que conseguía ejemplares de ballena, y pronto se convirtió en un experto mundial en estos grandes mamíferos marinos. También tomó parte en expediciones a la costa noroeste de Norteamérica en 1908, a Indonesia en 1909-10 y a Corea en 1911. Viajó por Corea del Norte en 1911-1912, Alaska en 1912, el sudoeste de China y Birmania en 1916, el norte de China y Mongolia exterior en 1919, y pasó la mayor parte de la década entre 1920 y 1930 en Asia Central. Durante su estancia en China en 1918 trabajó para el Servicio de Inteligencia de los Estados Unidos desempeñando una labor no especificada. Entre los muchos descubrimientos que realizó se encuentran los primeros huevos fósiles de dinosaurio que se encontraron. Andrews publicó muchos libros, entre los que se incluyen: *Whale Hunting with Gun and Camera* (1916), *Camps and Trails in China* (1918), *Across Mongolian Plains* (1921), *On the Trail of Ancient Man* (1926) y *Ends of the Earth* (1929). Aunque solía encontrarse fuera del país, se podía contactar con él a través del Museo Norteamericano de Historia Natural en Nueva York. Se comunicaba habitualmente por radio y mediante estafetas.

THOMAS EDISON, INVENTOR, CIENTÍFICO, 1847-1931

Edison fue el inventor norteamericano más grande de finales del siglo XIX, conocido por su invención de la bombilla incandescente y la cinematografía. Poseedor de centenares de patentes, Edison fue premiado con numerosos galardones internacionales. En 1928 recibió la Medalla de Oro del Congreso.



Nikola Tesla

De joven desempeñó diversos trabajos en el ferrocarril antes de crear su propio periódico, y más tarde fue empleado como operador de telégrafos. A pesar de carecer de estudios formales, aportó mejoras al sistema telegráfico y al sistema de teletipos del mercado de valores. Estableció laboratorios en las ciudades de Newark, Menlo Park y West Orange (todas de Nueva Jersey), donde inventaba y refinaba artefactos como el fonógrafo o el acumulador eléctrico. La creatividad de Edison solo tenía parangón con su capacidad de trabajo. Lo habitual en él eran jornadas de 12 y 14 horas de trabajo, y nunca confiaba en sus resultados hasta que habían sido probados una y otra vez. Era gran amigo del filántropo y magnate del automóvil Henry J. Ford, que en una ocasión trabajó para Edison. Residió cerca de West Orange, Nueva Jersey.

ROBERT GODDARD, CIENTÍFICO, INVENTOR, 1882-1945

Uno de los pioneros de la ciencia aeroespacial, los primeros experimentos de Goddard datan de 1909 en su ciudad natal de Worcester, Massachusetts. Goddard estudió en el Instituto Politécnico de Worcester y en la Universidad Clark, donde más tarde enseñaría física. Al principio financió sus experimentos con cohetes con su propio dinero, pero acabaron siendo financiados por el Instituto Smithsonian y por el Guggenheim. En 1919 Goddard publicó *A Method of Reaching Extreme Altitudes* (Método para alcanzar altitudes extremas), donde esbozaba el diseño de un cohete que podría llegar a la Luna. El libro fue recibido con escarnio, pero él perseveró con sus estudios. El 16 de marzo de 1926, en Auburn, Massachusetts, consiguió lanzar su primer cohete de combustible líquido. Goddard trabajó como profesor de Física en la Universidad Clark, en Worcester, Massachusetts.

BIBLIOTECAS Y MUSEOS IMPORTANTES

SOCIEDAD GEOGRÁFICA NACIONAL, WASHINGTON, D.C.

Fundada en 1888 por un eminente grupo de científicos y exploradores «para el aumento y la difusión del conocimiento geográfico». Ese mismo año comenzó a publicar la revista *National Geographic*. La Sociedad ha patrocinado numerosas expediciones, a menudo en cooperación con el Instituto Smithsonian. La primera expedición *National Geographic* tuvo lugar en 1890-91, con la exploración y cartografía del monte San Elías a lo largo de la entonces desconocida frontera entre Alaska y Canadá. En 1911 una expedición patrocinada por la Sociedad en conjunción con Yale descubrió el Machu Picchu y más tarde Pueblo Bonito en Nuevo México. La sociedad también ha apoyado diversas exploraciones polares. Dispone de una selecta biblioteca con más de 16.000 volúmenes, al cuidado de un equipo de cuatro personas. Aunque no se permite acceso al público, uno de los bibliotecarios podría ofrecerse a ayudar a un investigador obstinado. Aparte de los libros, la biblioteca contiene muchos manuscritos y diarios no publicados de diferentes expediciones y la edición completa de la revista *National Geographic*.

INSTITUTO SMITHSONIANO, WASHINGTON, D.C.

Se jacta de poseer la mayor cantidad de museos y obras de arte del mundo. Sus museos y bibliotecas están abiertos al público diariamente de 10 a 17 h, pero las instalaciones de investigación solo están disponibles para aquellos autorizados por el Instituto. El Parque Smithsonian ocupa nueve manzanas de superficie y cinco edificios distintos. Fue fundado en 1829, cuando el científico británico James Smithson murió dejando una cláusula en su testamento en la que dictaminaba que, si su sobrino y heredero moría sin sucesión, toda su fortuna iría a parar a los Estados Unidos «para fundar una institución destinada a aumentar y difundir el conocimiento». El gobierno de los EE. UU. recibió el dinero en 1838, poco después de haber aprobado una ley para la construcción de una biblioteca y un museo. Las exposiciones del Instituto incluyen historia natural, industria, arte, ciencia y tecnología, gemas raras, historia y etnología. Su gran biblioteca es especialmente completa en lo que a literatura del Cercano y Lejano Oriente se refiere.

BIBLIOTECA DEL CONGRESO DE LOS EE. UU., WASHINGTON, D.C.

Fundada originalmente en 1800 para dar servicio al Congreso, fue destruida por las tropas inglesas invasoras en 1814. Para paliar el desastre, Thomas Jefferson ofreció su biblioteca personal de 6.487 volúmenes, una colección aún intacta que se halla en la División de Libros Raros y Colecciones Especiales. Aunque un segundo incendio destruyó casi las dos terceras partes del fondo bibliográfico en 1851, en 1927 la biblioteca albergaba 3.556.767 libros y folletos, solo superada por el British Museum de Londres y la Bibliothèque



Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos

Nationale de París. En 1921 se transfirieron importantes documentos del Departamento de Estado a la biblioteca. Entre sus posesiones más valiosas se encuentra una *Biblia de Gutenberg* de 1455, una colección de los primeros manuscritos presidenciales y la mayor colección de libros en miniatura del mundo. Los puntos fuertes de la biblioteca son la bibliografía, la historia, las ciencias políticas y sociales, el derecho y la legislación, las bellas artes, la historia local norteamericana, la biografía y la genealogía. Durante los años 20 la Biblioteca del Congreso funcionó como Archivo Nacional de los EE. UU. La biblioteca está abierta al público de lunes a viernes de 8:30 a 19 h, los sábados de 8:30 a 17 h y los domingos de 13 a 17 h.

UNIVERSIDAD MISKATONIC, ARKHAM, MASSACHUSETTS

La Universidad Miskatonic tiene una fama merecida por su biblioteca. Su fondo bibliográfico es relativamente pequeño, de unos 400.000 volúmenes, pero ha sido cuidadosamente organizado y bien escogido. Los puntos fuertes de la biblioteca son la historia medieval y la metafísica, y posee una excelente colección de volúmenes de los siglos XVII y XVIII. El Museo de Exposiciones de la Universidad está abierto al público. Dispone de una de las mejores colecciones de artefactos de los indios americanos, artesanía americana primitiva y objetos relacionados con la brujería de Nueva Inglaterra de la región.

UNIVERSIDAD DE HARVARD, CAMBRIDGE, MASSACHUSETTS

Harvard es la universidad más antigua y prestigiosa de Norteamérica. Fundada en 1636 como un seminario puritano para la educación de sacerdotes, recibió el nombre que lleva hoy en día de John Harvard quien, en 1638, donó a la escuela toda su biblioteca y la mitad de sus posesiones. La biblioteca de Harvard posee una de las mejores colecciones de Norteamérica, compuesta por más de 2.785.000 volúmenes y folletos catalogados. Aunque ha sido concebida para su uso por alumnos y profesores, un simple permiso concedido por un bibliotecario permite acceder a las diversas colecciones. La universidad también dispone de un jardín botánico, un observatorio, museos de arte europeo, oriental y americano, el museo semítico y el museo alemán. El Museo Peabody de Arqueología y Etnología Americanas, fundado en 1866, fue el primer museo antropológico de los EE. UU. Aunque originalmente se concentraba solo en el Nuevo Mundo, acabó por expandir sus intereses hasta abarcar el mundo entero. Desde 1891 el Peabody ha llevado a cabo extensas exploraciones de las ruinas mayas de América Central. Dispone de una colección completa de prácticamente todas las publicaciones antropológicas publicadas, con más de 20.000 ejemplares. En 1915 se añadió la Biblioteca Widener para que ayudara a albergar la creciente colección de la universidad. Llamada así en memoria de Henry Widener, un alumno de Harvard (y millonario) que murió a bordo del Titanic, contiene volúmenes raros de Lutero, Erasmo y Maquiavelo. Harvard mantiene también un observatorio astronómico en Arequipa, Perú, que se trasladó a Sudáfrica en 1927.

MUSEO AMERICANO DE HISTORIA NATURAL, NUEVA YORK

Situado en Central Park oeste, en la esquina con la calle 79, el museo se alberga en una estructura gótica de ladrillo rojo construida en 1877. Está abierto al público todos los días de 10 a 17:45 horas y los miércoles, viernes y sábados hasta las 19. Fundado en 1869, el Museo de Historia Natural es el más grande del mundo en su especialidad, y abarca todas las áreas de la historia natural y la antropología, exceptuando la botánica. Las exposiciones de pájaros, mamíferos, peces y reptiles, únicas en su género, fueron obra de Carl Akeley en la primera parte de la década. El museo tiene un acuerdo permanente con el Zoo de Central Park de Nueva York para que este le proporcione restos de animales de todo tipo. También se aceptan donaciones particulares de cadáveres de animales extraños. El laboratorio de taxidermia del sótano suele ser fuente de extraños olores que se filtran por las salas del museo. El museo presume de tener más esqueletos completos de animales extintos (particularmente dinosaurios) que cualquier otro en el mundo. Ha respaldado muchas expediciones, incluyendo las expediciones árticas de Robert Peary en la última década del siglo XIX y la primera del XX. Una expedición a Asia de diez años de duración, realizada entre 1920 y 1930, tuvo su base en Pekín. Desde allí un ejército de exploradores, paleontólogos, arqueólogos, zoólogos, geólogos y cirujanos viajaron a Mongolia, exploraron el desierto de Gobi y sobrevivieron a ataques de

bandidos y al terreno hostil. Los primeros huevos fósiles de dinosaurio conocidos fueron descubiertos durante este período por el paleontólogo Roy Chapman Andrews. Informes preliminares que afirmaban haber descubierto pruebas de la existencia de una civilización prehistórica en un altiplano de Asia fueron más tarde refutados, aunque el asunto nunca se explicó satisfactoriamente. El museo recibe muchas solicitudes de personas que desean unirse a una expedición. Se les responde siempre con un formulario estándar que contiene la pregunta: ¿Podría usted aportar a la expedición una cantidad de dinero suficiente para pagar parte de sus gastos? Cualquiera que tenga el dinero suficiente puede formar parte de una expedición.

OTRAS BIBLIOTECAS Y MUSEOS IMPORTANTES

Academia de Ciencias de California, San Francisco,

California: especializado en la flora y la fauna de la Costa del Pacífico y los estados del oeste. Muy rica en reptiles, particularmente tortugas de las Galápagos.

Asociación de Museos de Cincinnati, Cincinnati, Ohio:

30.000 muestras de arqueología y etnología de los indios americanos.

Biblioteca Crear, Chicago, Illinois: 820.000 volúmenes.**Biblioteca Libre Enoch Pratt, Baltimore, Maryland.****Biblioteca Newberry, Chicago, Illinois:** 443.757 libros y folletos.

LAST EDITION
ENGLISH SUFFS RIOT BEFORE KING IN A LONDON THEATER

LAST EDITION
SOCIAL EVIL ABOUT TO BE PROBED INTO ONCE MORE

Entered as Second-Class Matter April 21, 1914, at the Postoffice at Chicago, Ill., Under the Act of March 3, 1879.

THE DAY BOOK
An Adress Daily Newspaper.
Daily Except Sunday.

N. D. Cochran,
Editor and Publisher.
500 South Peoria St.
Chicago, Ill.

Tel. Monroe 353.
By Mail, Except in Chicago, \$3 a Year.

VOL. 3, NO. 200 Chicago, Friday, May 22, 1914 ONE CENT

HAVE SORORITY GIRLS FALLEN FOR RUMORED ORIENTAL CULT?

Police Probe Alleged Hindu Cult In Chicago University Circles—May Be as Big as Doc Hanish's Place—Grand Jury Action Hinted.

Secret information concerning the existence of a Hindu cult in University of Chicago—high circles has stirred the police of Woodlawn station to activity.

According to the information now in the hands of the police the cult operates along the lines of the "sun cult" which caused the conviction of Doc Hanish for sending obscene matter through the mail.

As in the case of the Hanish cult it is claimed this present cult is

financed by credulous wealthy women, who are lured to the cult by strange Oriental rites.

Detectives have been on the trail of the cult since the arrest of Basudeb Bhattacharya, a young and brilliant Hindu, student at the University of Chicago, on a charge of contributing to the delinquency of Ruth Morris, five years old, 6031 Drexel boulevard.

So far no connection between the young Hindu and the alleged cult has been established, but it is thought if

Museo del Estado de Nueva York, Albany, Nueva York:
especializado en la flora y fauna del estado, así como
extensas colecciones históricas.

Universidad de Cornell, Ithaca, Nueva York: 787.127 volúmenes.

[illegible]

Universidad de Illinois, Champaign, Illinois: 708.850 volúmenes.

Universidad de Michigan, Ann Arbor, Michigan: 649.912 volúmenes.

Universidad de Minnesota, Minneapolis-St. Paul, Minnesota: 501.507 volúmenes.

Universidad de Pennsylvania, Filadelfia, Pensilvania: 635.070 volúmenes.

Universidad de Princeton, Princeton, Nueva Jersey: 594.195 volúmenes.

Universidad de Yale, New Haven, Connecticut: más de 1.250.000 volúmenes y sigue creciendo.

Bibliotecas extranjeras importantes

BIBLIOTHÈQUE NATIONALE, PARÍS, FRANCIA

Fundada por el Rey Juan, que legó su colección de manuscritos a su sucesor, Carlos V. La biblioteca creció rápidamente durante los reinados de Luis XII y Luis XIV. Más tarde, Napoleón se interesó vivamente por la biblioteca y ordenó que todos los libros de las bibliotecas provinciales que no estuvieran en la Bibliothèque Nationale se enviaran allí. En 1896, la biblioteca seguía siendo el depósito de libros más grande del mundo. En 1920 el fondo bibliográfico había aumentado hasta 4.050.000 volúmenes y 11.000 manuscritos.

BIBLIOTECA VATICANA APOSTÓLICA, CIUDAD DEL VATICANO, ITALIA

La biblioteca de la Santa Sede. Se encuentra entre las más antiguas del mundo y alberga una colección considerable de textos históricos. Supuestamente fundada en 1475, en realidad la biblioteca es mucho más antigua. Su texto más famoso es el *Codex Vaticanus Graecus* 1209, el manuscrito bíblico (casi) completo más antiguo.

BRITISH MUSEUM, LONDRES, INGLATERRA

Fundado en 1759, este museo es único, ya que alberga el museo nacional de antigüedades así como la biblioteca nacional. Entre las exposiciones más famosas se incluyen la piedra Rosetta (1802) y las esculturas del Partenón (1816). El museo ha participado en excavaciones en el extranjero. Sus colecciones asirias han constituido la base para entender el cuneiforme (la escritura antigua de Oriente Medio), del mismo modo que la piedra Rosetta ayudó a descifrar los jeroglíficos egipcios.

En 1920 se fundó el Laboratorio de Investigación, que vio el aumento de las expediciones arqueológicas británicas a Egipto y Oriente Medio durante esta época, incluyendo el trabajo de Howard Carter con los hallazgos de la excavación de Tutankamón.

Periódicos de los años 20

ESTADOS UNIDOS

Alabama: *Birmingham Post*.

Arizona: *Phoenix Republic* (1850).

California: *Los Angeles Examiner*; *Los Angeles Herald*; *Los Angeles Times* (1881); *Oakland Post-Enquirer*; *Orange County Register* (1905); *Sacramento Bee* (1857); *San Diego Sun*; *San Francisco Call*; *San Diego Union* (1868); *San Francisco Chronicle*; (1865); *San Francisco Examiner*; *San Francisco News*.

Colorado: *Denver Evening News*; *Denver Rocky Mountain News* (1859).

Florida: *Miami Herald* (1910); *Orlando Sentinel* (1876); *Tampa Tribune* (1893).

Georgia: *Atlanta Constitution* (1868); *Atlanta Georgian-American*.

Illinois: *Chicago Herald & Examiner*; *Chicago American*; *Chicago Tribune* (1847); *Evansville Press*.

Indiana: *Indianapolis Times*; *Terre Haute Post*.

Kentucky: *Covington Kentucky Post*.

Louisiana: *New Orleans Times-Picayune* (1837).

Massachusetts: *Boston Advertiser*; *Boston American*; *Boston Globe* (1872); *Boston Herald* (1892); *Christian Science Monitor* (1908).

Maryland: *Baltimore American*; *Baltimore News*; *Baltimore Post*; *Baltimore Sun* (1837).

Michigan: *Detroit Times*; *Detroit News* (1873); *Detroit Free Press* (1831).

Minnesota: *Minneapolis Star Tribune* (1867).

Misuri: *Kansas City Star* (1880); *St. Louis Post-Dispatch* (1878).

Nueva Jersey: *Newark Star-Ledger* (1832).

Nuevo México: *Albuquerque New Mexico State Tribune*.

Nueva York: *Albany Times-Union*; *Buffalo News* (1880); *New York American*; *New York Daily Times* (1919); *New York Journal*; *New York Post* (1801); *New York Telegram*; *New York Times* (1851); *Rochester Journal*; *Syracuse Journal*; *The Wall Street Journal* (1889).

Ohio: *Akron Times-Press*; *Cincinnati Post*; *Cleveland Plain Dealer* (1842); *Cleveland Press*; *Columbus Citizen*; *Columbus Dispatch* (1871); *Toledo News-Bee*; *Youngstown Telegram*.

Oklahoma: *Oklahoma City News*.

Oregón: *Portland Oregonian* (1850).

Pensilvania: *Philadelphia Inquirer* (1829); *Pittsburgh Press*; *Pittsburgh Sun-Telegraph*.

Tennessee: *Knoxville News-Sentinel*; *Memphis Press-Scimitar*.

Texas: *Dallas Morning News* (1882); *El Paso Post*; *Fort Worth Press*; *Fort Worth Star-Telegram* (1906); *Houston Chronicle* (1901); *Houston Post* (1885); *Houston Press*; *San Antonio Light*.

Washington: *Seattle Post-Intelligencer*.

Washington, D.C.: *Washington Herald*; *Washington News*; *Washington Post* (1877); *Washington Times*.

Wisconsin: *Milwaukee News*; *Milwaukee Sentinel* (1837).

Periódicos de todo el mundo

INGLATERRA

Londres: *The Daily Chronicle* (1877); *The Daily Express* (1900); *The Daily Mail* (1896); *The Daily Mirror* (1903); *The Daily Telegraph* (1855); *The Financial Times* (1880); *The Evening Standard*; *The Guardian* (1821); *The Morning Post* (1772); *News of the World* (1843); *The Observer* (1791); *The People* (1881); *The Sunday Express*; *The Sunday News* (1842); *The Sunday Times* (1822); *The Times* (1785).

Otros condados: *Birmingham Evening Dispatch*; *Birmingham Gazette*; *Bradford Telegraph and Argus*; *Hull Daily Mail*; *Grimsby Telegraph*; *Lancashire Daily Post*; *Lincolnshire Chronicle*; *Liverpool Courier and Express*; *Liverpool Echo*; *Nottingham Evening News*; *Nottingham Journal*; *Northern Echo* (Darlington); *Sheffield Independent*; *Sheffield Mail*; *Yorkshire Evening News*; *Yorkshire Gazette*; *Yorkshire Observer*.

CANADÁ

The Halifax Chronicle; *La Press* (Montreal, en francés); *The Manitoba Free Press*; *The Montreal Star*; *The Montreal Gazette*; *The Toronto Globe*; *The Vancouver Daily Province*.

MÉXICO

Diario de Yucatán (Mérida, 1918); *El Correo de la Tarde* (Mazatlán, 1885); *El Excelsior* (Mexico City, 1919); *El Informador* (Guadalajara, 1917); *El Universal* (Ciudad de México, 1916); *El Universal Gráfico* (Ciudad de México, 1922); *La Tribuna* (Guaymas, 1926).

ARGENTINA

El Diario (Buenos Aires, 1881); *La Nación* (Buenos Aires, 1870); *La Prensa* (Buenos Aires, 1869); *La Razón* (Buenos Aires, 1905); *The Herald* (Buenos Aires, 1876, británico); *The Standard* (Buenos Aires, 1861, británico).

BRASIL

A Noite (Río de Janeiro, 1910 vespertino); *A Patria* (Río de Janeiro, 1920); *Correio de Manhã* (Río de Janeiro, 1902); *Fanfulla* (Sao Paulo, 1892, en italiano); *Journal do Commercio* (Río de Janeiro, 1827); *O Diario de Pernambuco* (1825); *O Estado* (Sao Paulo, 1876); *O Paiz* (Río de Janeiro, 1884).

CHILE

El Diario Ilustrado (Santiago); *El Mercurio* (Valparaíso/Santiago/Antofagasta, 1827); *La Unión* (Valparaíso/Santiago, 1885); *La Nación* (Santiago, 1916).

PERÚ

El Comercio (Lima, 1839); *La Crónica* (Lima, 1912); *La Prensa* (Lima, 1903).

CHINA

The Central China Post (Hankow, británico); *The China Mail* (Hong Kong, británico, vespertino); *The China Press* (Shanghai, estadounidense, diario); *The Hong Kong Daily Express* (británico); *The Hong Kong Telegraph* (británico, vespertino); *Le Journal de Pekin* (francés, matutino); *L'Écho de Chine* (Shanghai, francés, matutino); *L'Écho de Tientsin* (francés, matutino); *The North China Daily Mail* (Tientsin, británico, vespertino); *North China Daily News* (Shanghai, 1864, británico); *The North China Star* (Tientsin, estadounidense, matutino); *The Peking Leader* (estadounidense, matutino); *The Peking and Tientsin Times* (británico); *The Shanghai Mercury* (británico, vespertino); *The Shanghai Times* (británico); *The South China Morning Post* (Hong Kong, británico);



INDIA

The Civil and Military Gazette (Lahore, británico); *The Englishman* (Calcuta, 1821, británico); *The Madras Mail* (británico); *The Pioneer* (Allhabad, británico); *The Statesman* (Calcuta, británico); *The Times of India* (Bombay, británico).

JAPÓN

The Japan Advertiser (estadounidense); *The Japan Chronicle* (británico); *The Japan Times* (de propiedad japonesa, impreso en inglés); *Osaka Asahi*; *Osaka Mainichi*; *Tokyo Asahi*; *Tokyo Nichinichi*.

RUSIA

Izvestia (Moscú); *Kranaya Gazeta* (Leningrado); *Pravda*.

ÁFRICA DEL SUR

Die Burger (Ciudad del Cabo, holandés); *The Cape Argus*; *The Cape Times*; *The Johannesburg Star*; *Ons Land* (Ciudad del Cabo, holandés); *Volkstem* (Pretoria, holandés).

AUSTRALIA

The Age (Melbourne, matutino); *The Argus* (Melbourne, matutino); *The Daily Guardian* (Sídney); *The Sydney Morning Herald*.

Asociaciones de prensa

Aquellos que deseen perseguir noticias de alcance nacional e internacional pueden hacerlo directamente o a través de una agencia de prensa. En los Estados Unidos existen dos: Associated Press (AP) y United Press International (UPI). Ambas recopilan noticias contrastadas y actualizadas al momento para diarios y otros suscriptores. El servicio no se suele ofrecer a particulares, ni sus archivos están abiertos al público. Sin embargo, los investigadores pueden desarrollar sus propios contactos dentro de estas organizaciones. AP es una cooperativa sin ánimo de lucro, con sede en Nueva York. Fue fundada en 1848 por seis editores de prensa que querían dividir entre ellos los costes de la recogida de noticias de larga distancia. Antes de los tiempos del telégrafo, la radio y los teletipos, AP recolectaba información explorando a fondo los periódicos extranjeros. UPI es de capital privado. Fundada en 1907, también está afincada en Nueva York. Las dos principales agencias europeas de prensa son Reuters, fundada en 1849 y afincada en Londres, y la Agencia Havas de París, fundada en 1832.

OTRAS AGENCIAS DE PRENSA

ALD: Agencia Los Diarios; Buenos Aires, Argentina (1910).
ANA: Athenagence; Atenas, Grecia (1896).



AUP: Australian United Press; Melbourne, Australia (1928).

BELGA: Agence Belga; Bruselas, Bélgica (1920).

BTA: Bulgarska Telegrafitscheka; Sofía, Bulgaria (1898).

CNA: Central News Agency; Taipei (1924).

CP: Canadian Press; Toronto, Canadá (1917).

CTK: Ceskoslovenka Tiskova Kancelar; Praga, Checoslovaquia (1918).

EXTEL: Exchange and Telegraph Company; Londres, Inglaterra (1872).

FIDES: Agenzia Internazionale Fides; Ciudad del Vaticano, Italia (1926).

JTA: Jewish Telegraphic Agency; Jerusalén, Palestina (1919).

NTB: Norsk Telegrambyra; Oslo, Noruega (1867).

NZPA: New Zealand Press Agency; Wellington, Nueva Zelanda (1879).

PA: Press Association; Londres, Inglaterra (1868).

PS: Presse Service; París, Francia (1929).

RB: Ritzaus Bureau; Copenhague, Dinamarca (1866).

SDA: Schweizerische Depeschagentur; Berna, Suiza (1894).

TASS: Telegraph Agency of the Sovereign State; Moscú, Rusia (1925).

Al oeste de Arkham las colinas se elevan salvajes y hay valles de bosques densos que ningún hacha ha cortado jamás. Hay cañadas angostas y sombrías donde los árboles se inclinan de formas fantásticas, y donde finos arroyuelos corren sin haber recibido nunca un destello de luz solar. En las laderas menos agrestes hay granjas, antiguas y rocosas, con cabañas cubiertas de musgo, rumiando eternamente en los misterios de la Nueva Inglaterra al abrigo de enormes salientes; pero todas ellas están ahora vacías, con las amplias chimeneas desmoronándose y las paredes inclinándose peligrosamente bajo los techos a la holandesa.

—H. P. Lovecraft, «El color surgido del espacio»

Consejos para los jugadores

Capítulo Nueve

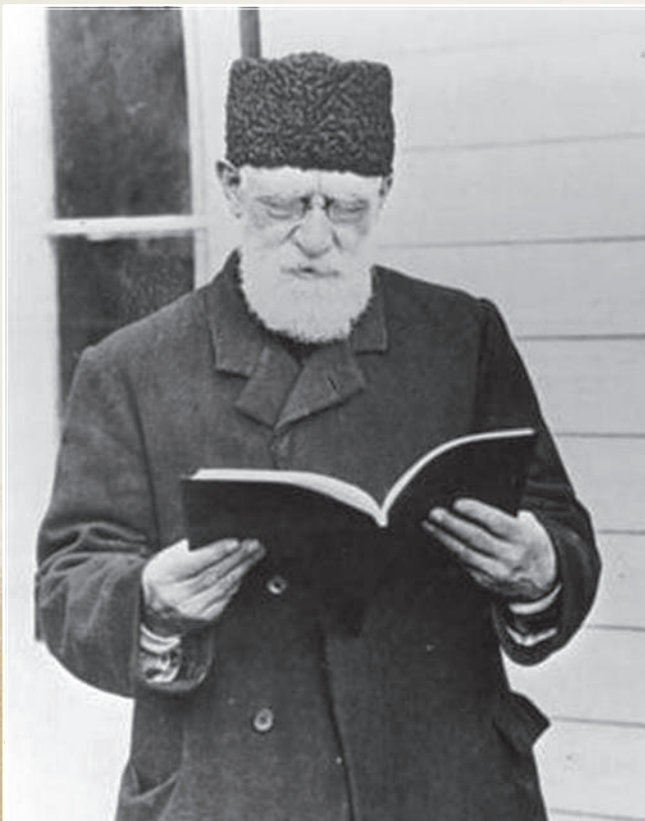


PREPARACIÓN DE LA ESCENA

Como jugador de *La llamada de Cthulhu*, interpretas el papel de un investigador, llamado así porque gran parte del juego consiste en la búsqueda y valoración de pistas y pruebas. El hecho de que la primera habilidad en la hoja de personaje sea Antropología no es más que un accidente achacable al orden alfabético, aunque también resulta revelador que la primera habilidad no sea algo como Aikido o Atacar. Los investigadores no son máquinas de matar. Lo más destacable de la mayoría de los investigadores es el conocimiento que adquieren a lo largo del juego.

Tras la mera apariencia del mundo, oculta bajo el devenir cotidiano, tu investigador encontrará una verdad de aterradoras dimensiones. El mundo y el universo no son como los conocemos y el espacio entre las estrellas es realmente oscuro. Seres increíblemente poderosos, desconocidos para el hombre común, viven o dormitan entre nosotros. El conocimiento de estas cuestiones cambia a las personas, tal y como tu investigador descubrirá cuando recorra las sendas de los saberes prohibidos.

Al cambiar aquello en lo que creían por esa nueva realidad, los investigadores y los personajes a los que conocen durante sus aventuras comienzan un proceso que corrompe progresivamente su perspectiva, sus creencias y su equilibrio mental. El destino final de tu investigador podría ser la muerte o el internamiento en un manicomio; sin embargo, el fin último de un investigador es plantar cara a la intrusión de los Mitos de Cthulhu en el mundo de los hombres.



Solo tu investigador y sus leales camaradas se enfrentarán a las fuerzas y la corrupción de los Antiguos y sus secuaces... *porque, si no lo hacéis vosotros, ¿quién salvará a la humanidad?*

DIRECCIÓN DE JUEGO

Interpretación

La forma en que tú y tu grupo de juego decidáis interpretar a vuestros investigadores depende de vosotros. Mientras que a algunos les gusta imitar el acento y los gestos de sus personajes, otros jugadores prefieren abordarlo de una forma más discreta. No hay una forma correcta o incorrecta de jugar.

A medida que te sientas más seguro jugando, descubrirás que te resulta más fácil plasmar la personalidad de tu personaje mediante la interpretación. Cuanto más te compenetras con tu personaje, más convincente y real será. Es como ser un actor, pero tu audiencia son el resto de los jugadores y el Guardián.

Intenta definir la personalidad de tu investigador lo suficiente como para que el resto de jugadores puedan imaginar lo que este haría en una situación determinada: «El bueno de Al», dirán, «sabíamos que podíamos contar con él para salvar a la chica del edificio en llamas». El desarrollo de tu investigador también consiste en interpretarlo de forma coherente. *La llamada de Cthulhu* promueve la interpretación, en particular cuando se tienen que tomar decisiones difíciles: por ejemplo, ¿fue correcto quemar aquella granja repleta de sectarios sabiendo que fue un acto homicida a los ojos de la ley? ¿Es correcto colarse en la biblioteca para robar ese libro antiguo solo porque el bibliotecario no te permitía echarle un vistazo?

Los dilemas a los que se enfrentan los investigadores pueden ser la esencia del juego, y es posible que a veces os paséis sesiones enteras discutiendo la forma de salir del lío en el que os encontráis. Si se interpretan desde la perspectiva de los personajes, estas discusiones pueden ser muy divertidas y totalmente memorables. Las decisiones que tomas por tu investigador no tienen por qué ser las mismas que si fueras *tú* el que te encontraras en dicha situación; y eso forma parte de la diversión.

Como con todo, interpretar es más fácil si ya lo has hecho más veces. Antes de empezar, hazte una idea de la personalidad de tu investigador y permite que los acontecimientos den forma al personaje y a la forma en que te relacionas con los demás jugadores o los personajes no jugadores del Guardián (PNJs). Deja que el personaje se desarrolle como una persona única a medida que se sucedan las partidas. Así, cuando tu investigador abandone el juego (probablemente debido a la locura o la muerte), habrás concluido la historia de una vida y podrás crear un investigador nuevo, pero muy diferente, con el que continuar. Lo ideal sería que cada investigador que crearas fuera diferente al anterior.

Cooperación

Aunque se puede jugar a *La llamada de Cthulhu* con un Guardián y un solo jugador, la mayoría de las partidas suelen implicar a un grupo de 3 a 6 jugadores. El Guardián toma el control de los personajes no jugadores y los jugadores cooperan para resolver los misterios y enfrentarse a las numerosas amenazas de los Mitos.

El objetivo de los jugadores debería ser cooperar. Por ejemplo: cuando vuestros investigadores se unen a una expedición a unas ruinas persas infestadas de gules, ¿durante cuánto tiempo sobrevivirán si los jugadores no están dispuestos a ayudarse, aplicarse primeros auxilios y protegerse los unos a los otros? Esto no significa que no puedas interpretar a un agente secreto traicionero; pero si todos jugáis siempre así, no habrá ningún incentivo para cooperar y vuestras aventuras serán efímeras.

¿Dónde estarían muchos de los protagonistas de Lovecraft sin la ayuda de sus amigos, conocidos y compañeros que les ayudaron en sus andanzas contra los horrores de los Mitos?

Recuerda, esto es un juego y se supone que todo el mundo se debería divertir jugándolo. El Guardián y los jugadores tienen que cooperar para asegurarse de que todos participan en la historia del grupo. Considera *La llamada de Cthulhu* como una compañía teatral en la que cada jugador es el protagonista en momentos distintos, pero en la que todos cooperan para crear una historia cohesionada e interesante.

También es necesaria la cooperación entre los jugadores y el Guardián. Aunque el Guardián controla el mundo, prepara la aventura y se encarga de los detalles, también es cierto que no deja de ser un juego, y que también debería divertirse. Como investigador te enfrentas a los Mitos de Cthulhu, no al Guardián. El Guardián no debería tener miedo de preguntar a otros su opinión sobre ciertos aspectos del juego y, si tienes dudas sobre algo, podría resultar de gran utilidad debatir las reglas o las posibilidades del juego con el Guardián. Sin embargo, las interpretaciones de las reglas y las decisiones del Guardián son inapelables y los jugadores deberían estar dispuestos a dar marcha atrás si el Guardián se mantiene firme en ellas.

Conocimiento del personaje

Que seas licenciado en química y sepas cómo sintetizar compuestos sutiles y potentes no significa que tu investigador, un policía típico que patrulla las calles del Nueva York de 1922, pueda dar un paseo hasta Yonkers y abrir una farmacia (sin el aprendizaje ni la preparación necesarios). Que hayas leído todas las historias de Lovecraft no significa que tu investigador tenga un conocimiento enciclopédico sobre el Gran Cthulhu y el resto de Dioses Exteriores.

Tienes el deber de interpretar a tu investigador dentro de los límites de los conocimientos de tu personaje. Sencillamente, es más divertido así.



Expectativas y juego

La llamada de Cthulhu es diferente a otros juegos de rol en cuanto a su estilo y motivaciones. En muchos juegos de rol, los personajes son prácticamente súper-poderosos y son capaces de enfrentarse a obstáculos y adversarios de forma directa para intentar destruirlos. Esta estrategia tiene consecuencias catastróficas en *La llamada de Cthulhu*. La mayoría de las monstruosidades sobrenaturales son tan espantosas y a menudo tan invulnerables que optar por un combate directo garantiza un final horrendo para tu investigador. Incluso el mero atisbo de algunos de los horrores más espeluznantes puede causar que un investigador acabe gritando preso de la locura.

Ahora es el momento

Si tienes una buena idea de algo que tu investigador podría hacer, hazlo; no lo dejes para después. Si parece una buena idea, probablemente se deba a que sería algo divertido si sucediese ahora mismo. ¿Y sabes qué? Que se te ocurran ideas igual de buenas en el futuro de todos modos. El Guardián las estará esperando porque le ayudan a construir la historia.



No confíes en las armas

A algunos de los monstruos más poderosos no se les puede dañar con disparos ni explosiones: son auténticas criaturas alienígenas procedentes de marcos espacio-temporales muy distintos al nuestro. Si tu plan consiste en dispararles hasta que mueran, rara vez tendrá resultado. Prueba antes con otro plan.

Los tiroteos suelen llamar la atención de la policía, la milicia estatal, los federales y cualquiera que esté relacionado con la ley y el orden. Si resulta que tu investigador asesina al sacerdote local de Yog-Sothoth sin haber convencido primero a la policía de la necesidad de hacerlo, no cabe duda de que le interrogarán y lo arrestarán, casi con toda certeza lo condenarán y es probable que termine en el corredor de la muerte o comiendo el rancho carcelario durante mucho tiempo. Recuerda, tu investigador vive en un reflejo de nuestro mundo, con las mismas reglas y la misma sociedad: los crímenes como los asesinatos y los robos suelen conllevar las investigaciones correspondientes. Los jugadores deberían tener presente que sus acciones también tienen consecuencias.

En *La llamada de Cthulhu*, como en el mundo real, las armas de fuego son letales. ¡Ten cuidado ahí fuera!

Investigadores de reemplazo

Teniendo en cuenta los peligros a los que se enfrentan los investigadores, la muerte y la locura son habituales, por lo que no es raro perder a tu investigador en medio de una aventura. Cuando estés pensando en ideas para el sustituto de tu investigador, deberías tener en mente las razones por las que querría unirse al grupo de investigadores.

En algunas ocasiones todo el grupo de investigadores es aniquilado al mismo tiempo; ¿dejarás la aventura sin terminar

o introducirás nuevos investigadores para que continúen allí donde lo dejaron los difuntos?

Al incorporar investigadores en una aventura en curso puede resultar difícil encontrar una razón que justifique su aparición. Algunas ideas al respecto:

- ⑨ Haz que tu investigador escriba un diario o se cartee con un amigo, familiar o contacto que podría ocupar su lugar en el caso de una muerte prematura.
- ⑨ Pídele al Guardián que te sugiera algo. Piensa en los personajes no jugadores (PNJs) que os habéis encontrado durante las aventuras; ¿podría uno de ellos convertirse en un investigador?
- ⑨ Pídele al resto de jugadores que te propongan ideas. Interpretar a un amigo o familiar de otro investigador puede ser una buena forma de crear vínculos interpretativos, tanto entre jugadores como entre investigadores. Los personajes no tienen por qué ser amigos; esto puede funcionar especialmente bien si existe alguna desavenencia o rivalidad entre los dos personajes.
- ⑨ Las sociedades de investigadores pueden ser una fuente de sangre nueva; para más información véase el **Capítulo 6: Sociedades de investigadores**.

Varios investigadores

Otra forma alternativa de abordarlo es que cada jugador tenga más de un investigador. Hay muchas razones por las que elegir esta opción. Por ejemplo, encontráis un rastro de pistas que os lleva hasta Inglaterra y otro que os conduce hasta Brasil. Decidís que es necesario seguir ambos rastros y dividís el equipo para que haya dos grupos que hagan progresar la investigación. Tu personaje principal se va a Inglaterra y creas un nuevo personaje para que acompaña a los investigadores que viajan a Brasil. Todos hacéis lo mismo. Ahora cada jugador tiene dos personajes, uno en las húmedas selvas de Sudamérica y otro en la agradable y verde tierra de Inglaterra. El Guardián debe decidir cómo llevarlo a cabo, pero en teoría en cada partida se podría alternar entre los dos grupos hasta que el curso de los acontecimientos los reuniera de nuevo.

PROBLEMAS DURANTE EL JUEGO

A veces las cosas se tuercen; después de todo, solo somos humanos. Podrías sentir que las reglas o el Guardián han sido injustos contigo, o que lo que está pasando en la historia, de alguna manera, no está bien. Si alguien no está disfrutando del juego, puede tener un impacto negativo en los demás.

Si tienes algún problema deberías expresar tus inquietudes como jugador e intentar solucionarlo. Si te das cuenta de que alguien más parece confuso o no se está divirtiendo, dejad de interpretar a vuestros personajes durante un rato y comprobad si hay algún problema; si lo hay, cooperad para encontrar una solución.

Puede que te preocupe que lo que está pasando en la historia infrinja las convenciones de la época. Algunas personas lo pasan por alto, mientras que otras lo cuestionan.

Si el problema tiene que ver con las reglas, no dudes en dejar de interpretar al personaje y decírselo al Guardián. Se te anima a que interpretes, pero no estás obligado a hacerlo durante toda la partida. De hecho, a veces es fundamental que hables como jugador, como al discutir sobre las reglas y al tirar los dados.

Algunos grupos de juego adoptan el hábito de emplear unos minutos al final de cada partida para hacer un resumen, reflexionar sobre lo que ha ocurrido hasta el momento y asegurarse de que todos están disfrutando. Puede ser el momento ideal para plantear tus inquietudes y llegar a una solución.

Este juego se basa en la interpretación de un personaje ficticio, pero ante todo sois jugadores y vuestra diversión está por encima de todo lo demás. Colaborad para llegar a unos compromisos razonables y todos os divertiréis. Sin embargo, recuerda que las decisiones del Guardián son inapelables.

Harvey está disfrutando de un cóctel en una recepción al aire libre en la casa de campo de Lord Foxton. Lord Foxton (un PNJ) insiste en comentar sus problemas financieros personales con varios invitados. La jugadora de Harvey sabe que hablar de las finanzas personales no estaría bien visto en la cultura de los años 20 y se lo indica al Guardián.

«Vale.», dice el Guardián, «Aun así, Lord Foxton sigue hablando de ello».

La jugadora se da cuenta de que el Guardián está al corriente del supuesto error, pero que Lord Foxton sigue conversando de la forma más indecorosa. Está claro que algo no encaja, pero ha quedado fuera de toda duda que se trata de una parte legítima de la historia y no un error que debería subsanarse.

Problemas con otros jugadores

¿Esperarías que dos actores se odiaran solo porque los personajes que interpretan son enemigos en el escenario? Del mismo modo, es posible que dos investigadores se hagan enemigos encarnizados y se traicionen y engañen sin que esto cause una enemistad real entre los jugadores.

Como jugador, podrías pensar que tu investigador está afianzando su propia identidad, y eso es bueno, ya que demuestra el gran nivel que has alcanzado con tu interpretación; pero no intentes recurrir a eso para justificar una forma de actuar respecto a otro jugador tan desagradable que podría llegar a estropearle la diversión.

RECUERDA:

- ☉ Tu investigador está completamente bajo tu control: no se trata de un ente autónomo.
- ☉ Tu investigador no toma las decisiones, las tomas tú.

Si un jugador sigue un curso de acción que te está arruinando la diversión, no dudes en comentarlo de forma serena, de jugador a jugador. No te sientas limitado solo porque tu investigador no sabría de las maniobras secretas de los investigadores del resto de jugadores.

La investigadora de Carolina regresa, andrajosa y sanguinolenta, tras infiltrarse en la ceremonia de una secta. Ha arriesgado su vida con el fin de desbaratar los malignos rituales y lleva uno de los libros de la secta bajo el brazo. La intención de Carolina es leer el libro e incrementar su puntuación de Mitos de Cthulhu. Rafa, que interpreta a un fanático religioso, ve el libro y declara que lo va a quemar de inmediato. Carolina intenta detenerle y el Guardián solicita una tirada de maniobra de ataque. Rafa gana la tirada enfrentada y durante el proceso deja inconsciente a la investigadora de Carolina. Rafa, victorioso, dice que quiere quemar el libro. Carolina se hunde en la silla; su personaje arriesgó su vida por ese libro con la esperanza de obtener algún conocimiento de los Mitos de Cthulhu y aprender a ejecutar hechizos.

Rafa advierte la expresión de Carolina. «Carolina, ¿de verdad te molesta que quemé el libro?».

Carolina responde: «La verdad es que sí. Quería que mi personaje aprendiera algunos hechizos. Estaba impaciente por hacerlo, sobre todo teniendo en cuenta que yo recuperé el libro».

Rafa dice: «Ya, pero de todas formas no veo la razón por la que mi personaje no lo quemaría». Rafa puede notar que sus acciones le están arruinando la diversión a Carolina, pero cree que está interpretando correctamente a su personaje. Rafa le pide al Guardián que le dé alguna idea y sugiere que le gustaría que hubiera alguna forma de que Carolina recuperase el libro.

Al Guardián se le ocurre una solución y les informa que, justo en ese momento, alguien llama a la puerta. Mientras Rafa va a ver quién es, la investigadora de Carolina se recupera lo suficiente como para rescatar el libro del fuego y cambiarlo por otro, esperando que nadie note la diferencia.

Ahora todo el mundo está contento. Carolina está feliz de tener su chamuscado libro de conocimiento arcano. El investigador de Rafa está contento, puesto que cree que ha destruido un tomo malvado, y Rafa está contento por haber interpretado a su personaje sin molestar a Carolina. Rafa (el jugador) sabe que Carolina tiene el libro, ¡y ambos jugadores esperan con impaciencia el futuro enfrentamiento, cuando la verdad sea revelada!

Acaparar toda la atención

En todos los grupos hay siempre personas más calladas y otras más locuaces. Si eres uno de los que habla más que el resto, sé consciente de ello: eres muy importante y es probable que contribuyas mucho a la partida, pero asegúrate de echar un vistazo a la mesa y comparte el protagonismo con el resto de jugadores. Échales un cable de vez en cuando, relájate, mantente en silencio y observa cómo se desenvuelven. Compartir el protagonismo durante la partida es una parte importante de los juegos de rol, puesto que garantiza que todos tenéis la ocasión de ser el centro de atención y contribuir a la historia. Sencillamente, no resulta divertido cuando un jugador acapara la partida en detrimento de los demás.

Prestar atención

En algunas ocasiones el grupo se dividirá y tu investigador no estará presente en la escena en juego. Puede que aproveches la ocasión para ir a por una bebida o para descansar un rato. Pero en general, suele ser preferible que todos os centréis en lo que está ocurriendo durante toda la partida. Si estás jugueteando con el móvil o leyendo una revista mientras los demás juegan, estás demostrando una falta de respeto al resto de los jugadores; y no hace falta decir que hablar al mismo tiempo que otra persona es de mala educación. En lugar de eso, intenta convertirte en su audiencia: aplaude las bromas y pasa miedo con ellos. También podría ser divertido compartir comentarios e ideas, aunque no te encuentres presente en la escena.

Puede haber ocasiones en las que el Guardián quiera ocultar cierta información a otros jugadores, como cuando el sectario supremo captura a tu investigador y los demás jugadores no se han dado cuenta de que tu investigador corre peligro. En este tipo de situaciones el Guardián podría pasarte una nota secreta o apartarte de la mesa de juego para que el resto de jugadores no pueda oírlos. Respeta los deseos del Guardián y mantén esta información en secreto hasta que llegue el momento apropiado para compartirla. Será mucho más divertido.

Organización

Los juegos de rol son una actividad con un gran componente social y, para asegurarte de que te sigan invitando a las partidas, se ofrece esta lista de normas que deberías seguir durante una sesión de juego:

- ⑨ No llegues tarde a la partida: si te vas a retrasar, llama antes para que el resto de jugadores lo sepa y puedan empezar sin ti.
- ⑨ Lleva el material necesario: dados, papel para notas, boli, lápiz y tu hoja de personaje (en el caso de que no las guarde el Guardián).

- ⑨ Aporta: quizá llevando aperitivos o bebidas para compartir con los demás.
- ⑨ Recoge cuando terminéis.

Establecer el tono

Como grupo, deberíais decidir el tipo de partidas que queréis jugar. Puede que os decantéis por el suspense aterrador, el terror de serie Z o una farsa de acción folletinesca. Dicho esto, se pretende que el tono por defecto de este juego sea el horror con algunas escenas de acción intercaladas.

La Fundación Westley Isynwill (consulta el **Capítulo 7**), por ejemplo, podría encajar perfectamente en una versión del juego de acción folletinesca, teniendo en cuenta las fundas sobaqueras para las dos escopetas de cañones recortados de Eddie Gump. Puede que prefieras una versión más cruda y realista para las historias en las que vas a participar, pero a no ser que el resto de compañeros de mesa quiera lo mismo, el estilo de juego pecará de inconsistente. Dicha inconsistencia puede causar indiferencia e insatisfacción entre aquellos jugadores que piensen que el resto se está tomando el juego demasiado en serio o demasiado a la ligera. La única forma de resolverlo es mediante un breve debate que alcance una solución consensuada.

La comedia y el terror son buenos compañeros de cama y muchas películas transitan entre uno y otro con buenos resultados. Sin embargo, demasiada comedia atenúa el horror. Los chistes y la risa son importantes, pero a medida que la partida se acerque a su clímax, también debería hacerlo el terror.

Algunos grupos emplean los primeros 30 minutos de la sesión de juego poniéndose al día, contando chistes y relajándose, sacando fuera todo eso antes de que comience la partida. Intenta establecer una línea clara entre tiempo «social» y tiempo «de juego».

Este es un juego de terror y es de esperar que los jugadores disfruten pasando miedo; sin embargo, la gente tiene distintos puntos de vista acerca de lo que es admisible y se deben discutir esos límites antes de jugar. Pregunta a tus jugadores si hay algo que no quieran ver en el juego bajo ningún concepto. Las respuestas pueden resultar bastante chocantes; por ejemplo, puede que un jugador no tenga problema con nada excepto con la violencia hacia los animales. Respeta su objeción y evita tocar el tema por completo o utiliza el efecto dramático del «fundido en negro» cuando eso suceda dentro del juego.

Temas históricos desagradables

Puede que surjan temas desagradables durante la partida. Puede que sientas que tu interpretación de unos prejuicios y una intolerancia ficticios sea merecedora de un Oscar; sin embargo, puede que otro jugador la encuentre ofensiva.



Si lo comparamos con la actualidad, el mundo era un lugar muy distinto en los años 20. Comportamientos que la mayoría de nosotros encontraríamos repugnantes hoy día eran admisibles por aquel entonces. El racismo, la xenofobia, la intolerancia religiosa y la discriminación sexual eran parte de la vida diaria y a menudo se expresaban con vehemencia. Muchas leyes apoyaban sistemáticamente todo tipo de segregación y discriminación, y fuerzas sociales de gran poder respaldaban esa legislación. Solo porque fueran los problemas de la época, no significa que estés obligado a representarlos en tus partidas. Puede que algunos grupos prefieran trastocarlos o ignorarlos por completo.

En definitiva, tu forma de jugar depende de ti y de tu grupo, pero si vas a introducir el tema de la discriminación en el juego, se recomienda encarecidamente que comentes ese asunto antes de hacerlo.

Aventuras de época

Las partidas de *La llamada de Cthulhu* pueden estar ambientadas en cualquier época, ya sea la antigua Roma o una remota estación espacial en un futuro lejano.

Aunque tenemos una familiaridad natural con la ambientación contemporánea, nuestro conocimiento de los locos años 20 o la Inglaterra victoriana podría no ser demasiado

bueno. Esto no debe preocuparte. No te sientas intimidado por la idea de jugar en una época poco familiar. Tu Guardián te guiará y, antes de que te des cuenta, tu investigador estará volcado en el desenmascaramiento de una páfida trama, sin preocuparte de si lo que está haciendo o diciendo resulta apropiado para la época en cuestión.

Intenta no bloquearte con minucias sobre si esto o aquello ya se había inventado, si este o aquel vivían allí, etc. Obviamente, si tus personajes están dando un paseo en coche durante una partida ambientada en la Roma imperial, ¡entonces hay algo que no va bien! Debatid la ambientación entre todos, aplicad vuestros conocimientos e inventad el resto.

La consistencia es la clave. Si no estáis seguros de que hubiera teléfonos en 1897, sencillamente tomad una decisión y mantenedla. Recuerda que el objetivo es crear una historia divertida, no un simulacro histórico preciso.

Aquellos jugadores que deseen saber más sobre ambientaciones históricas o entender mejor los años 20 tienen a su disposición una cantidad ingente de información en internet y multitud de recursos gratuitos creados para los jugadores de *La llamada de Cthulhu*.

La lista de equipo (páginas 242 a 251) es también una guía útil sobre los objetos más comunes disponibles para los investigadores según la ambientación histórica.

Cordura

La llamada de Cthulhu es un juego que trata sobre temas oscuros: la muerte y la locura son dos de ellos. El juego no pretende trivializar sobre las enfermedades mentales del mundo real. Aunque el juego toma prestado los términos de la medicina psiquiátrica para dotarlo de mayor verosimilitud, las partidas están más influidas por lo que se muestra en las películas y en algunas historias. Esto no es algo malo. El objetivo no es interpretar las enfermedades mentales reales. Algunos jugadores se divierten interpretando el descenso hacia la locura de su investigador, a veces de una forma seria y convincente, otras de una forma exagerada o incluso cómica.

CONSEJOS SOBRE LAS REGLAS

Cuándo hacer una tirada

Un juego de rol es mucho más que una serie de tiradas de dados. Aunque tirar los dados para determinar si tu investigador ha tenido éxito al intentar hacer algo puede ser emocionante, también puede acabar volviéndose aburrido si tienes que tirar por cualquier minucia.



Espera antes de tirar los dados. El Guardián decidirá cuándo hace falta tirar los dados. El simple hecho de moverse en silencio o tomar una foto no significa que tengas que tirar los dados. Por norma general, si la tarea es rutinaria, no es necesario hacer una tirada. Tira los dados únicamente si lo que vas a hacer es importante: como cuando intentas persuadir al jefe de los sectarios de que eres su hermano perdido hace tiempo, o en el caso de un combate, cuando cada tirada es un asunto de vida o muerte. La finalidad de una tirada es dotar de drama y tensión al juego.

El Guardián no está quebrantando ninguna regla si te deja saltar sobre una sima sin hacer una tirada, igual que cuando conduces un coche hasta una tienda sin hacer una tirada. El Guardián decidirá si hace falta tirar los dados en una situación en particular.

Establecer objetivos

Tirar los dados antes de decidir para qué los estás tirando es como firmar un contrato sin haberlo leído antes. Antes de tirar los dados deberías determinar lo que significará tener éxito. A veces es evidente, pero no siempre. También deberías esperar a que el Guardián declare el nivel de dificultad para que todo el mundo sepa si tendrás éxito o fallarás cuando los dados caigan sobre la mesa. No te sorprendas si el Guardián te pide que vuelvas a tirar los dados si los tiras antes de que haya fijado un nivel de dificultad.

Cuando establezcas un objetivo, deberás intentar que sea sencillo y claro. El Guardián puede desestimar tu objetivo si cree que es inaceptable o inapropiado para la situación. En dicho caso deberías negociarlo hasta que alcancéis un consenso razonable. Tu objetivo debería englobar lo que sucederá si tienes éxito en la tirada.

En ocasiones el Guardián puede hacer una tirada contra ti. Si este es el caso, el Guardián también deberá establecer un objetivo: si el objetivo del Guardián parece inaceptable deberás decírselo antes de que tire los dados. Lo ideal sería que tú y el Guardián debatierais sobre el objetivo y llegarais a un acuerdo; pero (como en todo lo demás), la decisión del Guardián es inapelable.

Por qué es importante establecer un objetivo

Si no determinas un objetivo o un nivel de dificultad antes de tirar los dados, podrías encontrarte con que tiras los dados y luego tienes que esperar a que el Guardián interprete el resultado. Esto puede llevar a la frustración y la decepción cuando exista una disonancia entre la interpretación del Guardián y las expectativas del jugador.

Establecer un objetivo te permite evitar este tipo de malentendidos.

Sé creativo a la hora de establecer objetivos, el Guardián te dirá si estás pidiendo demasiado. Podrías exponer que tu investigador está buscando mensajes codificados de la secta en el *New York Times*. Quizá el Guardián ni siquiera pensó en que alguien pudiera transmitir mensajes codificados a través de los anuncios de periódico, pero a lo mejor le gusta la idea y está dispuesto a incorporarla a la trama. Si permite dicho objetivo, es probable que tenga un nivel de dificultad extrema, dejándote un pequeño margen de éxito. Pero si tienes éxito en la tirada, entonces tu investigador habrá encontrado una pista útil.

Narración del éxito

Si tienes éxito en una tirada de habilidad tendrás la oportunidad de describir la acción resultante y la forma en que tiene lugar. Podría ser con unas pocas palabras o mediante una narración extensa, dependiendo de la importancia del hecho y de cómo te sientas de inspirado. La diferencia entre tus descripciones y las del Guardián es que este último conoce y controla la ambientación, mientras que tú solo conoces en profundidad a tu investigador. Si incluyes algo en tu descripción que no es consistente con el trasfondo y la ambientación del Guardián, este tiene el derecho a modificarla para que se adapte mejor al juego. En algunos casos no sabrás lo que podría pasar como resultado de tu éxito y tendrás que acudir al Guardián. Por ejemplo, es probable que cuando logres forzar la cerradura de una puerta, tú (el jugador) no sepas qué hay detrás de ella.

Podría suceder que acabaras de superar una prueba de tu habilidad de Piloto con el objetivo de «realizar un aterrizaje de emergencia sobre el hielo». En lugar de decir simplemente «hemos aterrizado», tienes la posibilidad de añadir detalles. «Hay viento de costado. Puedo notarlo empujándonos a la derecha. El tren de aterrizaje está congelado. Golpeo el suelo con una sacudida y vuelvo a levantar el vuelo. De algún modo la sacudida ha desplegado las ruedas y puedo aterrizar».

Aceptar el fracaso

No te sientas decepcionado si no tienes éxito en todas las tiradas. Acepta el fracaso: podría conducir la historia hacia lugares inesperados. En retrospectiva, puede que haya ocasiones en las que te sientas muy agradecido de que tu investigador no consiguiera abrir aquella puerta del sótano.

Forzar una tirada

La opción de forzar una tirada no es algo automático en absoluto: la responsabilidad de justificar una tirada forzada es tuya, del jugador, de otra manera no podrás hacerla.

Deberás declarar qué está haciendo tu investigador para superar aquello que intentó al hacer la tirada inicial. También deberás declarar tu deseo de forzar la tirada justo después de la tirada inicial fallida; obviamente, los demás jugadores y el Guardián deberán asegurarse de que cuentas con unos instantes para sopesarlo. Algunos ejemplos de cómo forzar una tirada:

- ⑤ Fallas una tirada de Tregar. Tu investigador no puede escalar la pared para alcanzar la ventana. El Guardián declara que el canalón parece estar suelto y que tal vez no sea capaz de aguantar el peso de tu investigador. Decides forzar la tirada. «Voy a jugarme la vida y treparé por el canalón lo más rápido que pueda, y espero que el impulso me lleve hasta el alféizar de la ventana».
- ⑤ Después de fallar una tirada de Buscar libros para encontrar alguna referencia sobre Edward Marsh en la Biblioteca Pública de Arkham, decides forzar la tirada. «Voy a tomarme todo el tiempo necesario y revisaré minuciosamente todos los periódicos y diarios».
- ⑤ Fallas una tirada de FUE para derribar una puerta. «Cojo una buena carrerilla y me arrojo hacia la puerta sin pararme a pensar en las consecuencias».

Las descripciones en el **Capítulo 5: Habilidades** proporcionan algunos ejemplos de cómo se puede forzar una habilidad. Utiliza esos ejemplos como inspiración.

Podrías intentar lograr el mismo objetivo utilizando un método diferente. En todo caso, se seguiría considerando como forzar la tirada. A veces esto puede suscitar dudas, como cuando no está claro si se está forzando una tirada o si debería considerarse un nuevo objetivo, sobre todo cuando tiras contra una habilidad diferente. La decisión queda en manos del Guardián. La clave para resolverlo es si el objetivo es el mismo o no.

Harvey está intentando entrar en una casa. Su objetivo es «forzar la cerradura de la puerta principal» utilizando la habilidad de Cerrajería. Falla y tiene la posibilidad de forzar la tirada. En lugar de ello, decide que va a intentar forzar una de las ventanas empleando su FUE. Falla y tiene la posibilidad de forzarla. Decide cambiar su objetivo de nuevo y esta vez lo describe como «intento trepar hasta una ventana del piso de arriba» utilizando su habilidad de Tregar. El Guardián decide que el objetivo tiene que ser más claro e insiste en que hay que reemplazarlo por «entrar en la casa». Si Harvey falla de nuevo, no le quedará otra opción que hacer una tirada forzada, si es que todavía pretende acceder a la casa, sin importar la siguiente forma innovadora de entrar que se le ocurra a la jugadora.



Anticipar el fracaso

Si fallas la tirada inicial de una habilidad, tu investigador debería poder hacerse una idea del riesgo que entraña volver a intentarlo. Cuando fuerzas una tirada, el Guardián tiene la posibilidad de expresar claramente las consecuencias para enfatizar el riesgo que estará asumiendo tu investigador. Si no es así y no estás seguro de lo que te espera, entonces pide al Guardián que describa las consecuencias de fallar la tirada forzada. Obviamente, si se trata de algo de lo que tu investigador podría no estar al tanto, como la activación de una alarma, el Guardián podría responder con vaguedades.

Forzar una tirada de percepción

Las tiradas de percepción incluyen estas habilidades: Descubrir, Escuchar y Psicología. El Guardián podría requerir una tirada exitosa antes de entregar una pista. Si fallas una tirada de percepción y no recibes ninguna pista, podrías intentar forzar la tirada. Como de costumbre, tú eres el responsable de describir las acciones de tu investigador que justifican una tirada forzada. A continuación se muestran algunos ejemplos de cómo podrías justificar una tirada forzada de percepción.

TIRADAS DE DESCUBRIR

- ⑨ Detenerte durante un rato y concentrar toda tu atención.
- ⑨ Mirar debajo de cada piedra: registrar exhaustivamente una habitación, vaciar todos los cajones, arrancar las cortinas y la tarima del suelo, etc.

TIRADAS DE PSICOLOGÍA

- ⑨ Estudiar detenidamente (escudriñar) la cara de una persona, sin prestar atención a lo que ocurre a tu alrededor.
- ⑨ Hacer preguntas muy directas e inquisitivas.

TIRADAS DE ESCUCHAR

- ⑨ Quedarte totalmente inmóvil y escuchar, quizás mientras pegas la oreja a una puerta o al suelo.
- ⑨ Llamar a gritos y esperar una respuesta.

Vuestros investigadores han seguido a un sectario hasta una vieja casa. Está oscureciendo y solo cuentan con una linterna. El Guardián solicita una tirada de Descubrir con un nivel de dificultad Difícil; todos falláis la tirada. La tensión aumenta. Sabéis que habéis pasado por alto una pista. ¿Registraréis la casa u os marcharéis, tal vez para regresar cuando sea de día? Un registro meticuloso os permitiría forzar la tirada de Descubrir. Esto podría tener dos resultados posibles:

Logras forzar la tirada y encuentras el rastro de sangre, lo que te permite subir sigilosamente y quizá sorprender al sectario oculto.

Fallas la tirada forzada y, como consecuencia de ello, ¡la emboscada del sectario te pilla desprevenido mientras examinabas una mancha en el suelo!

Puede que te preocupe que tu investigador no se dé cuenta de que ha pasado algo por alto cuando fallas una tirada de percepción, así que, ¿por qué deberías seguir buscando? Si tú propiciaste la tirada inicial, tiene sentido forzar la tirada; pero si no estabas buscando algo activamente, ¿cómo puedes saber siquiera que has pasado algo por alto? Tú eres el que tiene la respuesta. Si prefieres ignorar el hecho de que el Guardián te haya solicitado hacer una tirada de percepción, no hay problema. Del mismo modo, si quieres utilizar el conocimiento del que dispones como jugador para que tu investigador haga algo que en otro caso no hubiera hecho, tampoco hay ningún problema.

Pero recuerda que si fuerzas la tirada de percepción, ¡el Guardián habrá preparado algo desagradable como consecuencia de tu fracaso!

Harvey abre un armario de mantelería y el Guardián le pide que haga una tirada de Descubrir, que la jugadora falla. Harvey no es consciente de que ha pasado algo por alto, pero la jugadora sabe que acaba de fallar una tirada de Descubrir, por lo que debe haber una pista en alguna parte.

Las posibilidades son:

Harvey se marcha sin ser consciente de que ha pasado algo por alto.

o

Siguiendo una corazonada, Harvey registra el armario a conciencia, y quizá descubra que tiene un doble fondo que oculta una caja fuerte.

Interacción social

Evidentemente, el combate, las persecuciones y otros conflictos físicos requieren que sean los dados los que determinen quién gana; pero algunas interacciones sociales se pueden simular y resolver mediante la interpretación: los jugadores y el Guardián interpretan los papeles de los distintos personajes y hablan con sus «voces». Sin embargo, cuando los investigadores se encuentran inmersos en algún tipo de interacción social que no puede interpretarse de manera efectiva en la mesa, como la intimidación, charlatanería, interrogatorio, seducción o encanto, entonces los dados pueden resultar muy útiles. Aunque se pueden interpretar estas situaciones, los efectos resultantes no pueden emularse por completo. Nadie espera que intimides de verdad al Guardián cuando tu investigador intenta intimidar a un personaje no jugador (¡y ya no hablemos de seducir!). Es por esta razón que *La llamada de Cthulhu* tiene reglas para la interacción social que complementan a la interpretación.

Hay varias habilidades que forman parte de la interacción social:

Encanto: Se emplea para atraer o seducir, para detectar cuándo lo hacen otros y para resistirse a que otros lo utilicen sobre ti.

Charlatanería: Se utiliza para confundir, engañar o distraer a otra persona y para resistirse a que otros la utilicen sobre ti.

Intimidar: Se utiliza para intimidar, para detectar cuándo lo hacen otros y para resistirse a que otros la utilicen sobre ti.

Persuasión: Se utiliza para persuadir, para detectar cuándo lo hacen otros y para resistirse a que otros la utilicen sobre ti.

Psicología: En *La llamada de Cthulhu* es fundamentalmente una habilidad de percepción y se puede emplear para contrarrestar Encanto, Charlatanería, Intimidar o Persuasión.

La situación y la interpretación deberían indicar qué habilidad se debe utilizar, por ejemplo:

- ☉ Si estás amenazando a alguien, tira con la habilidad de Intimidar.
- ☉ Si estás empleando la negociación, tira con la habilidad de Persuasión.
- ☉ Si estás actuando con rapidez para engañar, estafar o timar a alguien, tira con la habilidad de Charlatanería.
- ☉ Si estás entablando amistad con alguien (o pretendiéndolo) tira con la habilidad de Encanto.

Describe lo que dice y hace tu investigador. El Guardián declarará entonces el nivel de dificultad basándose en la actitud del personaje no jugador hacia tu investigador; intimidar a un inocente transeúnte es una cosa, intimidar a un curtido sectario otra muy distinta.

Puedes utilizar Charlatanería, Intimidar, Encanto o Persuasión con los personajes no jugadores, ¿pero qué pasa si uno intenta hacer lo mismo con tu investigador? Los investigadores son diferentes a los personajes no jugadores, ellos son meros «peones» en manos del Guardián mientras que tu investigador es la única «pieza de ajedrez» que tienes en el juego. Si las reglas permiten a alguien decidir las acciones de tu investigador, ¿qué te queda por hacer? Solo las drogas, la locura, la magia (*p. ej.* el hechizo Dominar) u otros agentes sobrenaturales (*p. ej.* una «posesión demoníaca») pueden anular el control de un jugador sobre su investigador.

Si el Guardián u otro jugador pretenden utilizar una habilidad de interacción social sobre tu investigador, pueden hacerlo; pero de ti depende la interpretación de tu respuesta al resultado.

Si decides actuar en contra de la influencia del otro personaje, el Guardián puede aplicar un dado de penalización a una de tus acciones posteriores.

El Guardián emplea con éxito la habilidad Persuasión del Doctor Lay para obligar al investigador a firmar una autorización para participar en el cuestionable ensayo clínico de unos fármacos. El jugador tiene capacidad de elección y opta por resistirse a esa decisión y tirar la pluma al suelo. El jugador no ha aceptado la influencia del personaje no jugador y el Guardián podría aplicar un dado de penalización en una de las tiradas de habilidad posteriores del jugador. El doctor intenta apresar al investigador. Hacen una tirada enfrentada de Combatir en la que el investigador tiene un dado de penalización.

Si el doctor hubiera utilizado con éxito el hechizo Dominar sobre el investigador, podría haber controlado sus acciones durante uno o dos asaltos (lo suficiente para que firmara la autorización y tal vez lo bastante para permitir que le inyectaran la primera dosis experimental), ¡y el jugador no hubiera podido hacer nada!

«¿Conoce mi investigador a algún biólogo de la Universidad Miskatonic?», pregunta el jugador. El Guardián se lo piensa y le solicita una tirada de Biología (el jugador la supera).

«Sí», responde el Guardián, «conoces a Miller: es parasitólogo. Quizá pueda identificar la criatura que has encontrado».

HABILIDADES Y CONTACTOS

En *La llamada de Cthulhu*, una habilidad es un abanico arbitrario de capacidades y conocimientos cuya definición es tan imprecisa que se presta a su empleo en una gran variedad de situaciones. Una persona con un doctorado en biología tiene una buena comprensión científica de la biología y, en consecuencia, también podría tener conocimientos acerca de los principales teóricos e investigadores de su campo, en qué revistas publican y dónde enseñan o trabajan. Puedes establecer contactos simplemente a través de la interpretación o puede que el Guardián te pida que hagas una tirada. Por lo tanto, puedes utilizar las habilidades de tu hoja de personaje para acceder a contactos que ya tenías o para crear contactos nuevos. Si cuentas con un contacto importante en el trasfondo de tu investigador entonces rara vez tendrás que hacer una tirada.

Tiradas de Idea (INT)

La tirada de Idea no se parece a ninguna de las demás. Si os encontráis atascados y pensáis que la partida se está estancando porque no sabéis cómo continuar, siempre tenéis la opción de solicitar una tirada de Idea. Quizá pasasteis por alto una pista crucial o sencillamente no hayáis terminado de comprender la situación.

La tirada de Idea combina las capacidades deductivas del investigador, la memoria y las corazonadas o presentimientos, y otorga esa pista escurridiza que garantiza que el espectáculo pueda continuar. Pero ten cuidado: cuanto más evidente sea la pista, mayor probabilidad habrá de que os encontréis en serios problemas justo antes de alcanzar vuestro momento de comprensión.

Tiradas de Inteligencia (INT)

A pesar de que la tirada de Inteligencia utiliza la misma característica que la tirada de Idea (INT) las tiradas son diferentes en cuanto a lo que representan. La tirada de Idea se utiliza cuando estás atascado y no sabes cómo seguir con la investigación. La tirada de Inteligencia se utiliza cuando tu investigador intenta resolver un enigma intelectual o algo similar. Esto puede abarcar la solución de un crucigrama, responder a una adivinanza o descifrar un mensaje encriptado.

Tirada de Conocimientos (EDU)

Todo el mundo posee datos sobre temas diversos. La tirada de Conocimientos representa lo que almacenamos en el trasero intelectual del cerebro. El investigador podría ser capaz de identificar una especie particular de árbol (sin haber estudiado Botánica), recordar la geografía del Tíbet (sin hacer una tirada de Orientarse) o saber cuántas patas tienen los arácnidos (con solo un punto en la habilidad de Biología).

Tirada de Suerte

Las tiradas de Suerte se aplican a las circunstancias externas. Si se puede utilizar otra habilidad o característica, entonces no resulta apropiado hacer una tirada de Suerte. Por ejemplo: estás en una casa vieja cuando se apagan las luces y quieres saber si hay velas en los cajones de la cocina, en ese caso no hay ninguna habilidad que pueda determinarlo. El Guardián puede limitarse a tomar una decisión o dejarlo en manos de la suerte. Como jugador, deseas que la suerte le sonría a tu investigador, pero al tratarse de un juego de terror, puedes suponer que al Guardián le encantará repartir algo de mala suerte.

La Suerte también es útil durante un combate, cuando quieres encontrar un arma improvisada. El Guardián podría permitirte hacer una tirada de Suerte para determinar si hay un trozo de tubería de plomo o un palo de billar por ahí.

La Suerte nunca se ve afectada por los dados de penalización o bonificación, y siempre se tira con su valor actual.

Aprendizaje

Un investigador puede estudiar o entrenar durante cuatro meses y obtener una marca de experiencia en una habilidad. Después se hace una tirada como las que se hacen en la fase de desarrollo (consulta la página 98 en el manual del Guardián de *La llamada de Cthulhu*). La marca se recibe automáticamente tras completar con éxito el tiempo de entrenamiento; pero ten en cuenta que vivir demasiadas aventuras durante un semestre invalidará el tiempo destinado al estudio o la práctica en ese periodo.

Algunos cursos podrían tener una duración inferior a cuatro meses, y algunos podrían durar solo unos cuantos días o semanas de entrenamiento intensivo. En este caso, puede que el Guardián decida que el entrenamiento ha sido suficiente para obtener la marca de habilidad.

COMBATE

Combatir

Cuando tu investigador tiene éxito con un ataque, se te anima a describirlo. Deja que sea la situación la que dé forma a tu descripción: si estás en un lugar estrecho, decántate por un cabezazo; si tienes espacio suficiente, una patada circular

podría ser más apropiada. Si esquivas, describe cómo te cubres detrás de un escritorio o sencillamente cómo te mueves unos milímetros para que el golpe falle por los pelos. Reacciona a lo que acaba de suceder. Si tu adversario acaba de parapetarse detrás de un escritorio, utilízalo como un arma improvisada empujándolo encima de tu atacante o salta encima para golpearlo desde allí.

En lo tocante a describir tus ataques, deberías adaptarlos a tu estilo de lucha. Por lo tanto, un experto en kárate lanzaría puñetazos, un experto en judo utilizaría las proyecciones y un practicante de *kick boxing* emplearía sobre todo patadas.

Una tirada no tiene por qué representar únicamente una acción (un puñetazo o una patada). Puede ser un solo golpe o representar varios ataques encadenados. El dado te mostrará cuánto daño has causado; tu forma de describir el ataque solo aporta colorido. Pero no pienses que estos detalles no son importantes: los detalles convierten los números en una historia viva. Exprime tu imaginación hasta el límite: 3 puntos de daño podrían representar un buen puñetazo o podrían significar que la cabeza de tu adversario ha chocado contra un muro de ladrillos cuando le empujaste.

Las reglas no limitan tus opciones durante un combate. Si quieres hacer algo distinto a un ataque directo con el único objetivo de causar daño, puedes hacerlo: simplemente describe al Guardián tus acciones y cuál es tu intención.





«Mientras me levanto, agarro un puñado de tierra del suelo y se lo tiro al sectario a la cara». El Guardián considera que, si esto tiene éxito, la próxima acción del sectario tendrá un dado de penalización, y pregunta al jugador si prefiere utilizar Juego de manos o DES. El Guardián utilizará la habilidad de Descubrir o la DES del sectario para establecer el nivel de dificultad. El jugador elige Juego de manos (40%) y el Guardián se opone con la puntuación de Descubrir del PNJ. La habilidad de Descubrir del PNJ es menor de 50% por lo que el nivel de dificultad será Normal. El jugador obtiene un 39, un éxito. El jugador describe cómo el investigador espera hasta que el sectario se acerca para atacar y le arroja tierra a los ojos. El Guardián aplicará un dado de penalización a las tiradas del sectario hasta el final del próximo asalto.

Arrojar arena a los ojos de tu adversario

Puede que estés en inferioridad numérica y quieras usar tu ingenio para obtener una ventaja. En lugar de hacer un ataque al llegar tu turno, tienes la opción de establecer un objetivo con un propósito distinto. Normalmente, parte de este objetivo será obtener una ventaja sobre tu adversario; quizá un dado de bonificación en tu próxima tirada o uno de penalización para tu adversario. Lo que tu investigador pretenda

llevar a cabo determinará la tirada requerida: probablemente una tirada de habilidad o característica (si no está muy claro, lo decidirá el Guardián).

INTERPRETAR FOBIAS Y MANÍAS

Cuando tu investigador enloquece el Guardián puede aquejarle con una fobia o manía específica.

Estar cuerdo o enloquecido supone una gran diferencia a la hora de determinar cómo afectan las fobias a tu investigador. Mientras está cuerdo, una fobia o manía solo forma parte del trasfondo de tu investigador: un rasgo de personaje que puedes manifestar como deseos durante una partida. Si tu investigador tiene fobia a las arañas y ve una araña trepando por la bañera, puedes decidir que sale corriendo y gritando o que supera su miedo.

Todo esto cambia cuando tu investigador enloquece: toparse con la causa de la fobia o manía se convierte en algo peliagudo. Sigues teniendo el control de las acciones de tu investigador, pero podrías tener una penalización dependiendo de la fobia o manía.

En el caso de una fobia, si intentas hacer algo que requiera una tirada de dados y que no esté directamente relacionado con huir o luchar contra la causa de la fobia, tendrás un dado de penalización en dicha acción. ¡Los dados solo estarán en tu contra si te niegas a ceder a la reacción de luchar o huir!

El Guardián puede dar pie a que satisfagas tu manía: si tu investigador es dipsomaniaco y una escena tiene lugar en un bar, el Guardián puede precisar que tendrás un dado de penalización en todas las tiradas hasta que tu personaje se tome un par de tragos.

Control de los Puntos de Cordura: cruzando la barrera del 20%

La hoja de personaje tiene un cuadro para llevar el seguimiento de los Puntos de Cordura. Las reglas determinan que una locura indefinida se produce si tu investigador pierde un quinto (20%) de sus Puntos de Cordura actuales en un solo día. Una forma de apuntar este 20% es trazar una línea en tu hoja de personaje que, si se cruza, desencadenará la locura indefinida.

Obviamente, tendrás que revisar dicha línea cada día; pero solo cambiará si los Puntos de Cordura de tu investigador cambiaron desde la última vez que la trazaste.

Harvey tiene una Cordura de 45 y su jugadora calcula que el 20% son 9 puntos. 45 menos 9 es 36. La jugadora de Harvey traza una línea entre los números 36 y 37. Si la Cordura de Harvey cruza esa línea, enloquecerá de forma indefinida.

Interpretar la locura

Cuando un investigador enloquece de forma temporal o indefinida, recuerda que hay diferencias entre dichos períodos de locura y la locura subyacente del personaje. Cuando la pérdida de Cordura desencadena un episodio de locura, el Guardián toma el control de tu personaje, que será susceptible de actuar de forma demencial o extrema. Aunque no esté inmerso en un episodio de locura, tu personaje seguirá estando enloquecido a pesar de que sus acciones y comportamiento sean más o menos normales y pueda desenvolverse con total normalidad en situaciones cotidianas; sin embargo, si sufre otra pérdida de Puntos de Cordura, tendrá lugar otro episodio de locura y la locura del personaje tomará el control durante ese episodio. Intenta distinguir claramente la forma de representar la «locura» y la «locura subyacente» de tu personaje.

Tiradas de toma de conciencia

Cuando tu investigador enloquezca sufrirá alucinaciones y no podrá confiar en sus propios sentidos. Durante una partida, la única forma de saber lo que ve o escucha tu investigador es a través de lo que te cuenta el Guardián. Si no puedes confiar en tus sentidos entonces, a todos los efectos, no puedes fiarte de lo que el Guardián te dice que estás percibiendo. El Guardián podría contarte que un gul se abalanza sobre tu investigador enloquecido; pero en realidad se podría tratar de un simple vagabundo pidiendo limosna.

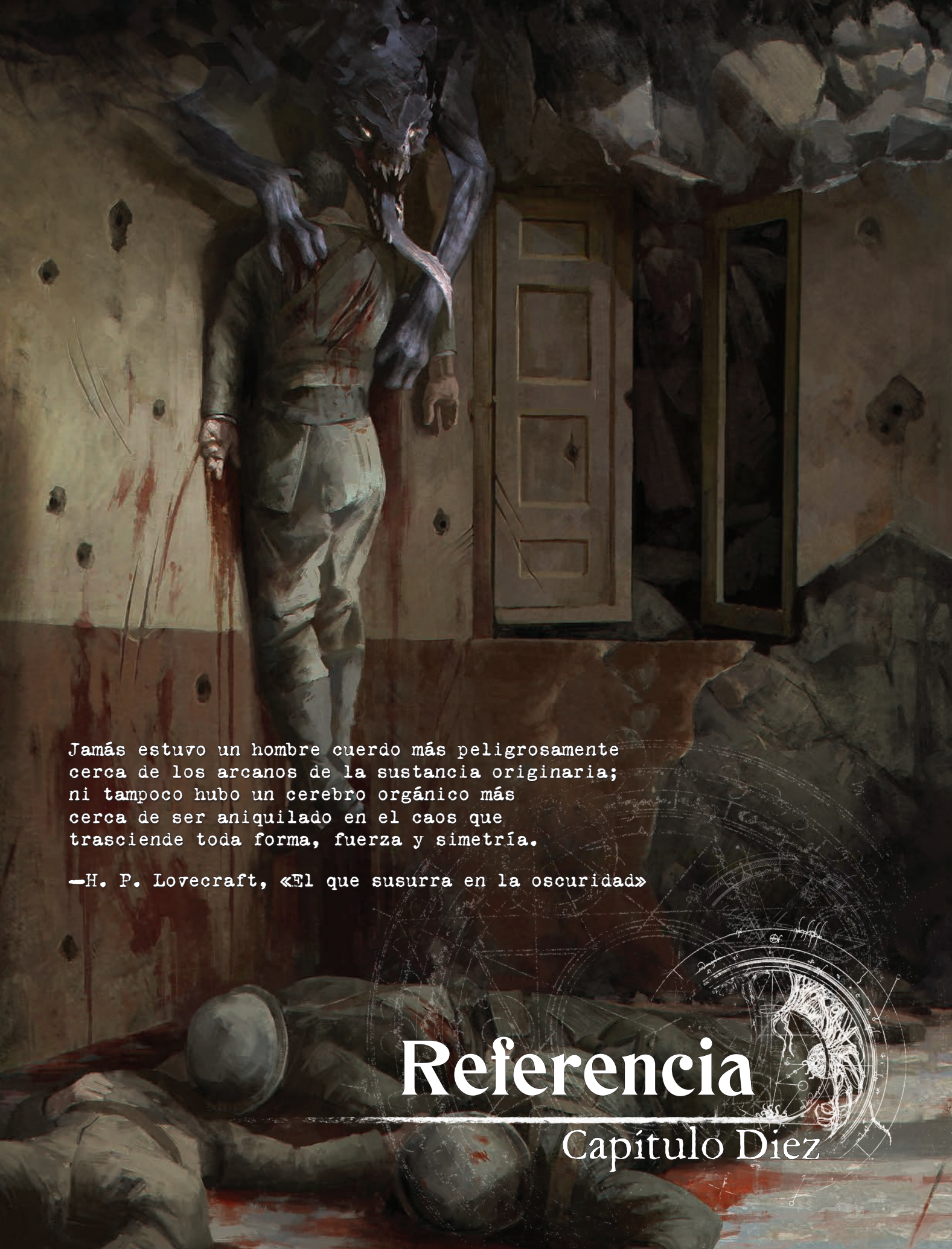
Si quieres despejarte la cabeza y recuperar el juicio, luchando por distinguir lo que podría ser una alucinación demencial, simplemente comunica al Guardián que quieres hacer una tirada de toma de conciencia.

Siempre tienes la opción de luchar contra la locura: pero si fallas la tirada de toma de conciencia, ¡la locura contraatacará!

Cordura máxima

Los Puntos de Cordura de tu investigador pueden aumentar y disminuir durante el juego; sin embargo, nunca podrán aumentar por encima de tu Cordura máxima. Los investigadores tienen un valor de Cordura máxima que arranca en 99. El conocimiento de los Mitos de Cthulhu reduce siempre los Puntos de Cordura máxima del investigador. La puntuación de Cordura máxima es igual a 99 menos la puntuación actual de Mitos de Cthulhu ($99 - \text{Mitos de Cthulhu}$). Puedes indicarlo tachando permanentemente los números de mayor valor de tu registro de Cordura, uno por cada punto de la habilidad de Mitos de Cthulhu. Por ejemplo: si tienes 5% en tu habilidad de Mitos de Cthulhu, deberías tachar el 99, 98, 97, 96 y 95 de tu registro de Cordura.





Jamás estuvo un hombre cuerdo más peligrosamente
cerca de los arcanos de la sustancia originaria;
ni tampoco hubo un cerebro orgánico más
cerca de ser aniquilado en el caos que
trasciende toda forma, fuerza y simetría.

—H. P. Lovecraft, «El que susurra en la oscuridad»

Referencia

Capítulo Diez



❧ CIEN AÑOS Y MÁS ❧

1890 Primer edificio construido íntegramente con armazón de acero en Chicago; primer tren subterráneo eléctrico en Londres; el crucero británico *Serpent* naufraga durante una tormenta en la costa de España, 167 muertos; Toro Sentado asesinado durante la revolución Sioux; primer helado sundae; la población de EE. UU. es de 62,9 millones.

1891 Un terremoto devastador derrumba 20.000 edificios y mata a 25.000 personas en Japón; primera planta hidroeléctrica funcional; la linterna eléctrica se empieza a utilizar en Inglaterra.

1892 El fuego y las inundaciones crean un infierno sobre la tierra en Oil City, Pensilvania, 130 muertos; vacuna contra el cólera; se completa la línea ferroviaria entre Ciudad del Cabo y Johannesburgo; se inventa el tapón de chapa para las botellas; se patenta el motor diésel.

1893 Inundaciones causadas por vientos huracanados asolan la costa atlántica de EE. UU., 2.000 muertos; exposición universal en Chicago; primer coche de película funcional; cereales triturados de trigo.

1894 Guerra Sino-japonesa; un incendio forestal en Minnesota mata a 480 personas; el capitán Dreyfus es exiliado a la Isla del Diablo; primera comunicación inalámbrica

1895 Roentgen descubre los rayos X; se inventa la máquina que fabrica cigarrillos; los hermanos Lumière abren su Cinématographie.

1896 Comienza la fiebre del oro en Klondike; se confirma la patente de la máquina etiquetadora; primer motocarro de Ford; periscopios para submarinos; se celebran los primeros Juegos Olímpicos modernos en Atenas.

1897 Se inventa el estencil mimeográfico; primer tubo catódico.

1898 Una tormenta tropical asola el sur de EE. UU., cientos de muertos; 2.446 estadounidenses mueren en la guerra hispano-estadounidense; aparece la grabación de discos funcional; primera aspirina comercial; copos de maíz de Kellogg, linterna tubular.

1899 Incendio en el Hotel Windsor de Nueva York, millones en pérdidas y 14 muertos; Rutherford descubre las partículas alfa y beta; las máquinas de escribir se extienden poco a poco.

1900 Incendio en los muelles, el vapor *Rio de Janeiro* se hunde en el puerto de San Francisco, 128 muertos; el huracán *Galveston* mata a 6.000; explosión en una mina de Utah mata a 200 personas; levantamiento de los bóxer en China; cámara «Brownie» de Kodak; el Conde *Zeppelin* bota su aeronave de 130 m; la deuda pública estadounidense es de 1.263 millones de dólares; la población de EE. UU. es de 76 millones.

1901 El presidente McKinley es asesinado; dos brotes graves de tifus en EE. UU.; muere la reina Victoria; se clasifican los grupos sanguíneos humanos; primera comunicación inalámbrica transatlántica.



El asesinato del presidente McKinley, obra de T. Dart Walker

1902 Guerra de los Bóers; la erupción del monte Pelée mata a 40.000 personas en Martinica; primer barco de pasajeros con turbina de vapor; se inventa el macadán moderno; primera leche en polvo procesada con alumbre; copos de cereal inflados; primer osito de peluche; primera grabación de gramófono de Caruso; se extiende el empleo de las grasas hidrogenadas económicas en los jabones y la cocina.

1903 Incendio en el Teatro Iroquois de Chicago, el peor de la historia de EE. UU. (602 muertos); los hermanos Wright vuelan con la primera aeronave a motor más pesada que el aire; primera luz fluorescente; se inventa la franqueadora postal; motor de bastidor centrado para motocicletas.

1904 Descarrila un tren en Eden, Colorado, debido a las inundaciones, 96 muertos; abre el metropolitano de Broadway en Nueva York; se patenta el termo; aparecen por primera vez los tractores agrícolas con oruga (en vez de ruedas); chalecos salvavidas de mapajo; guerra ruso-japonesa.

1905 Hallado el diamante Cullinan (3.000 quilates), el más grande hasta la fecha; las turbinas de vapor se utilizan ampliamente en la marina británica; revolución truncada en Rusia; claxon eléctrico; extintores de espuma química; Teoría de la relatividad especial.

1906 Un terremoto y una serie de incendios devastan San Francisco, 28.818 casas destruidas y 700 muertos declarados; tropas estadounidenses ocupan Cuba hasta 1909; zarpan el *Lusitania* y el *Mauritania*; la gramola; producción en masa de motores fueraborda.



El terremoto e incendio de 1906 de San Francisco, California

- 1907** Explosión en una mina de carbón de Virginia Occidental mata a 361 personas; Rasputín, muy influyente en la Rusia zarista; lavadora eléctrica; detergente para el hogar; aspiradora vertical.
- 1908** Minkowski formula su geometría de las 4 dimensiones; vasos de papel.
- 1909** Robert E. Peary llega al Polo Norte; huracán en Luisiana y Misisipi mata a 350 personas; primer vuelo a motor que atraviesa el Canal de la Mancha; autobuses de dos pisos en el Reino Unido.
- 1910** Un corrimiento de tierra sepulta a los trabajadores de la mina a cielo abierto de Norman, en Virginia, Montana; trenes arrastrados por una avalancha en Wellington, Washington, 96 muertos; Murray y Hjort llevan a cabo la primera expedición submarina a gran profundidad; radiogoniómetro; trampa de resorte para ratones; creación de los Boy Scouts de EE. UU.; la población de EE. UU. es de 92 millones.
- 1911** Explosión de cuarenta toneladas de dinamita en la terminal Communipaw de Nueva Jersey, 30 muertos; incendio en la fábrica Triangle Shirtwaist de Nueva York, 145 muertos; Zapata llega a Ciudad de México, pero la guerra solo acaba de comenzar; una revolución en China desemboca en la creación de la república de Sun Yat-sen; sartén eléctrica; el explorador noruego Roald Amundsen alcanza el Polo Sur.
- 1912** El Titanic choca con un iceberg, mueren 1.517 pasajeros y miembros de la tripulación; la cámara de niebla de Wilson permite la detección de protones y electrones; se patenta el celofán; Saville Row crea lo que se llamará «gabardina» en la Primera Guerra Mundial; Cadillac presenta su primer encendido eléctrico para automóviles; dos tiendas con autoservicio en California.
- 1913** Empieza la Guerra de los Balcanes; el barco de vapor británico *Calvados* se pierde en una tormenta de nieve en el Mar de Mármara, 200 desaparecidos; comienza la era del presidente Wilson; encendidos eléctricos para motocicletas; vitamina A; se añaden el impuesto sobre la renta y la elección popular de los senadores a la Constitución estadounidense.
- 1914** Empieza la Primera Guerra Mundial; primeros ataques aéreos; se utiliza el Canal de Panamá por primera vez; el barco de vapor *Empress of India* de la Canadian Pacific se hunde tras chocar con el Storstad en el río St. Lawrence, mueren 1.024 personas.
- 1915** Un submarino alemán hunde al *Lusitania*, 1.199 muertos, causa consternación y rabia en EE. UU.; bajas humanas masivas y sin precedentes en la Primera Guerra Mundial; los copos de cereal entran en el mercado; se emplea el cloro como arma; máscaras de gas; patente de la cremallera.
- 1916** Cerca de 700.000 muertos en la batalla de Verdún; un millón en la batalla de Somme; la epidemia de polio en EE. UU. causa 7.000 muertes y parálisis a 27.000 jóvenes; Galípoli; alzamiento de Pascua; Batalla de Jutlandia; limpiaparabrisas mecánicos; Teoría General de la Relatividad; incursión de Pershing en México.
- 1917** EE. UU. entra en la Primera Guerra Mundial; comienza la Revolución rusa y los Bolcheviques se hacen con el poder; gas mostaza; Ford produce tractores en masa; el barco de vapor *Castalia* naufraga en el Lago Superior, 22 muertos; una explosión en una fábrica de munición en Pensilvania mata a 133; 1.600 muertos en una colisión naval seguida de una explosión en Halifax, Nueva Escocia.
- 1918** Termina la Primera Guerra Mundial; Guerra Civil rusa; se regulariza el servicio postal aéreo en EE. UU.; epidemia mundial de gripe mata a 21,6 millones de personas; el USS *Cyclops* zarpa de Barbados y nunca se vuelve a saber de él; el vuelo a motor alcanza una velocidad y altitud superior a 240 km/h y 9.144 m respectivamente; relojes eléctricos.
- 1919** Se aprueba la Ley Seca en EE. UU.; primer vuelo transatlántico (3.025 km en 16 horas y 12 minutos); pistola lubricante; paracaídas.

- 1920** Entra en vigor la Ley Seca en EE. UU.; los Bolcheviques se hacen con Rusia; un terremoto en la provincia de Gansu, China, mata a 200.000 personas; primera emisora de radio en emisión; la deuda estadounidense es de 24,3 millardos de dólares; se ratifica el voto femenino; la población de EE. UU. es de 105,7 millones.
- 1921** Rorschach diseña sus pruebas con manchas de tinta; comienza la inflación del marco alemán; la emisora KDKA emite programas sobre deportes; Capek acuña la palabra «robot».
- 1922** Resurgimiento y auge del Ku Klux Klan; el dirigible británico AR-2 se parte en dos, 62 muertos; se aísla la insulina; primera franquetería postal funcional; los eslóganes soviéticos del 1º de mayo omiten la «revolución mundial»; esquí acuático; Mussolini marcha hacia Roma.
- 1923** El escándalo de Teapot Dome sacude a la administración Harding; un gran incendio en Berkeley, California, destruye 600 edificios, causa 10 millones de dólares en daños, mata a 60 personas; se estabiliza el marco alemán; continúan los actos violentos del Klan en Georgia; fracasa el golpe de estado nazi en Múnich; se abre la tumba de Tutankamón; vacuna de la tosferina.
- 1924** Leopold y Loeb condenados por el rapto y asesinato de Bobby Franks; se inventan los cartones de huevos; pañuelos Kleenex.
- 1925** W. Pauli formula su Principio de Exclusión; se funda la I.G. Farben; Sun Yat-Sen muere; varios tornados matan a 792 personas en un día en el Medio Oeste estadounidense; el dirigible estadounidense *Shenandoah* se hace pedazos, 14 muertos; se fundan las SS alemanas; el «juicio del mono» de Scopes; compañías de fumigación aérea.
- 1926** El Dr. Goddard lanza su primer cohete de combustible líquido; un rayo causa una enorme explosión en el polvorín de la marina estadounidense de Lake Denmark, Nueva Jersey; 85 millones en daños y 30 muertos; un huracán golpea Florida y Alabama y deja 243 muertos; golpe de estado de Chiang Kai-Shek en Cantón; Trotsky expulsado del Politburó; reloj sumergible de Rolex.
- 1927** Charles A. Lindbergh vuela en solitario y sin escalas entre Nueva York y París; El cantor de jazz, primera película sonora; primera gramola con mando a distancia; Sacco y Vanzetti son ejecutados, después serían exculpados en 1977.
- 1928** Pruebas de emisiones televisivas; un huracán en el sur de Florida mata a 1.836 personas; la expedición Byrd zarpa a la Antártida; se empiezan a utilizar los teletipos; se inventa el celofán impermeable; contador Geiger; vitamina C.
- 1929** El crac de la bolsa, 24 de octubre; el zepelín *Garf* da una vuelta al mundo; el barco de vapor de pasajeros ruso *Volga* choca con una mina de la Primera Guerra Mundial en el Mar Negro, 31 muertos; se inventa la película de color de 16 mm; cinta adhesiva Scotch; bocina de automóvil musical.
- 1930** El movimiento tecnócrata alcanza su cénit; el flash de bombilla hace desaparecer la pólvora destellante de las conferencias de prensa; primeros alimentos congelados en el mercado; batiscafo; ciclotrón; se descubre Plutón; paraguas extensible; la deuda estadounidense asciende a 16.180 millones de dólares; la población de EE. UU. es de 122,8 millones.
- 1931** Millonario alemán financia al partido nazi; motín de la marina británica en Invergordon; inauguración del Empire State Building; Al Capone entra en prisión; Alka-Seltzer; maquinilla eléctrica; se termina el puente George Washington (1.066 m).
- 1932** Gandhi es arrestado; se hunde un submarino británico en el Canal de la Mancha; Roosevelt es elegido presidente por una mayoría aplastante; Mussolini dreña las marismas de Pontine; secuestro del bebé de Lindbergh; primeras radios en los coches; primera encuesta Gallup; chocolatinas Mars; se inventa el teleobjetivo; se presenta el encendedor Zippo.
- 1933** Hitler es elegido Canciller de Alemania; Japón abandona la Sociedad de Naciones; EE. UU. abandona el patrón oro; el terremoto de Long Beach mata a 123 personas; cientos de personas mueren en la Revolución cubana; tras su liberación, Gandhi pesa 45 kg; se abre el primer campo de concentración alemán (Dachau); pigmentos Day-Glo; se publica el juego Monopoly; salen al mercado las luces fluorescentes.
- 1934** Se acentúa la Depresión económica a medida que se extiende el hambre y el descontento; la sequía se extiende desde el estado de Nueva York hasta California; Sandino asesinado por los partidarios de Somoza; la huelga general de San Francisco llega a su fin; Huey Long impone un régimen dictatorial en Luisiana; primera lavandería con autoservicio abierta al público.
- 1935** Tormentas de arena de severidad creciente golpean las Altiplanicies y el Medio Oeste de los EE. UU.; el primer clíper de Pan-Am parte de San Francisco rumbo a China; se promulga la Ley de Seguridad Social estadounidense; Huey Long es asesinado; la Larga Marcha de Mao termina en Yenan; primer vuelo de pasajeros en un DC-3; los libros en rústica se comercializan de forma masiva; el magnetófono sale a la venta.
- 1936** Los nazis entran en Renania; Italia conquista Etiopía; Guerra Civil Española; una ola de calor mata a 3.000 personas en EE. UU.; continúa el Dust Bowl; Jesse Owens gana 4 medallas de oro en las Olimpiadas de Berlín; los países del Eje firman un pacto; entra en funcionamiento la Presa Hoover; primer Volkswagen.
- 1937** Una explosión de gas mata a 294 personas en una escuela de Texas; el dirigible *Hindenburg* estalla, mueren 36 personas; 8 generales soviéticos mueren durante las purgas de Stalin; DuPont patenta el nailon; los japoneses hunden el cañonero estadounidense *Panay*; se completa el puente Golden Gate (1.280 m); primeros carritos para supermercados; el campo de concentración de Buchenwald abre sus puertas.
- 1938** México expropia todas las explotaciones petroleras extranjeras; los alemanes entran sin resistencia en Austria; la Noche de los Cristales Rotos; plancha de vapor eléctrica con termostato; se patenta el bolígrafo; prototipo de la máquina fotocopidora; gran mitin del Bund Germano-americano en el Madison Square Garden; detenciones de judíos en Alemania y Austria.
- 1939** Alemania se anexiona Checoslovaquia; Madrid se rinde a Franco; el submarino estadounidense *Squalus* se hunde, mueren 26 personas; el submarino francés *Phoenix* se hunde, mueren 63 personas; dos bombas del IRA en Londres; los envoltorios de

celofán aparecen por primera vez en las tiendas; anexión de los estados del Báltico; Alemania invade Polonia, y Francia y Gran Bretaña le declaran la guerra; se inaugura el Rockefeller Center; DDT; vacuna contra la fiebre amarilla; radar.

1940 Finlandia se rinde a los soviéticos; los nazis atacan Dinamarca y Noruega; Churchill se convierte en Primer Ministro; Holanda y Bélgica son derrotadas; evacuación de Dunquerque; miles de muertos en la Guerra Ruso-finesa; guerra relámpago alemana en el Canal de la Mancha; los bombardeos en Alemania e Inglaterra matan a decenas de miles; Roosevelt es reelegido para un tercer mandato; caja de cambios automática para los automóviles; chalecos salvavidas hinchables; radar funcional desplegado en Gran Bretaña; se desarrolla la inseminación artificial; la penicilina se produce en grandes cantidades; la deuda estadounidense es de 42.970 millones de dólares; la población de los EE. UU. es de 131,7 millones.

1941 Batalla aérea de Inglaterra; Ley de Préstamo y Arriendo; los EE. UU. instituyen el reclutamiento militar; alrededor de 2.500 personas mueren en el ataque japonés a Pearl Harbor; un incendio en el club nocturno Coconut Grove (en Boston) mata a 491; se adopta el Jeep como vehículo militar de uso general; los alemanes invaden la Unión Soviética.

1942 Singapur y las Filipinas son derrotadas; importante batalla de portaaviones en las Islas Midway; el sitio alemán de Leningrado continúa; Crimea se rinde; ataque de Doolittle en Tokio; Batalla de Stalingrado; EE. UU. desembarca en Guadalcanal; los aliados desembarcan en el Norte de África; fisión atómica; bazuca; napalm.

1943 Alrededor de 190.000 alemanes y una cantidad aún mayor de soldados soviéticos y civiles mueren en Stalingrado; los alemanes se rinden en Stalingrado; levantamiento en el gueto de Varsovia; Alemania es derrotada en la mayor batalla de tanques de la

historia, en Kursk; los aliados desembarcan en Sicilia; Mussolini es depuesto y más tarde reinstaurado por los alemanes; los Aliados invaden Italia; los soviéticos rompen la línea fluvial del Dniéper; rendición de las Islas Marshall; 29 muertos en los disturbios raciales de Detroit; los bolígrafos causan una buena primera impresión; regulador para buceo; LSD.

1944 De Gaulle se convierte en el comandante en jefe de la Francia libre; se suceden los ataques aéreos sobre Alemania; Crimea liberada; los Aliados toman Roma; desembarcos del Día-D en Normandía; las Islas Marianas son atacadas; París se rinde a los Aliados; Roosevelt es reelegido para un cuarto mandato; se desvelan los asesinatos en masa de los campos de concentración nazis; los misiles V-1 y V-2 caen sobre Londres; MacArthur regresa a las Filipinas; Batalla de las Ardenas; un huracán mata a 46 personas en la Costa Este y a 344 más en el mar; el incendio de la carpa del Ringling Bros mata a 168 personas; una explosión de munición mata a 322 personas en Port Chicago, California; gas nervioso.

1945 Alrededor de 130.000 personas mueren en el bombardeo incendiario de Dresde; 60.000 personas mueren en la explosión atómica de Nagasaki y otros bombardeos masivos matan cientos de miles más en Japón. Las bajas totales de la Segunda Guerra mundial se estiman en 50 millones de personas. Europa y Japón necesitarán 15 años para lograr una recuperación efectiva. Los muertos estadounidenses por la guerra ascienden a 405.399; se libera Auschwitz; rendición de Iwo Jima; se toma el puente de Remagen; Roosevelt muere; ejecución de Mussolini; Hitler se suicida; revelada la magnitud de los campos de exterminio nazi; rendición de Berlín; Churchill dimite; batalla de Okinawa; se crean las Naciones Unidas; conferencia de Potsdam; Japón se rinde; Corea se divide; Jackie Robinson, primer jugador afroamericano de la Gran Liga de Béisbol; juicios de guerra de Nuremberg; Tupperware.



Desembarco de Normandía, Día-D.



Dresden, después de los bombardeos incendiarios.

- 1946** Un incendio en un hotel de Chicago mata a 58 personas; el Ministerio de Defensa da a conocer la computadora ENIAC; Churchill decreta el Telón de Acero; la violencia continúa en Palestina; las huelgas de trabajadores salpican los EE. UU.; se recrudece la Guerra Civil china; se hace público que fumar causa cáncer de pulmón; revolución en Vietnam; Chester F. Carlson presenta la «xerografía»; bikinis; cafeteras exprés.
- 1947** EE. UU. desiste como mediador en un acuerdo de paz en China; altercados religiosos en la India; se da a conocer el Plan Marshall; se retira el último tranvía de Nueva York; independencia de la India y Pakistán; cámaras instantáneas Polaroid; el Comité nacional busca subversivos en la industria cinematográfica.
- 1948** Gandhi es asesinado; golpe de estado comunista en Checoslovaquia; continúa la guerra civil en el Mandato de Palestina; se inaugura el puente aéreo de Berlín; se reconoce el Estado de Israel y continúa la guerra; telescopio de 5 m en Monte Palomar; la tarifa del metro de Nueva York se dobla hasta los 10 centavos; Informe Kinsey sobre el sexo; Scrabble; guitarra eléctrica de cuerpo sólido; se inventa el transistor en los Laboratorios Bell; se introducen los discos LP de 33 1/3 rpm.

- 1949** Los comunistas chinos toman Pekín; se organiza la OTAN; finaliza el bloqueo de Berlín; se crea la República Federal Alemana; continúa el Temor Rojo en EE. UU.; la URSS detona un artefacto nuclear; las Fuerzas Nacionales chinas huyen a Taiwán; Indonesia consigue su independencia; televisión por cable; televisión de tubo en color; encendido con llave para los automóviles.
- 1950** Parabrisas de una sola pieza para los Cadillacs; la RCA anuncia la televisión en color; Francia pide ayuda contra el Viet Minh; tormentas de nieve matan a cientos de personas en EE. UU.; miles de muertos en el comienzo de la Guerra de Corea; desembarco de Incheon; China entra en la Guerra de Corea; Gussie Moran luce ropa interior de encaje en Wimbledon; tarjeta Diners' Club; copiadora comercial Xerox 914; la deuda estadounidense asciende a 256.000 millones de dólares; la población de los EE. UU. es de 150,7 millones.
- 1951** MacArthur es relevado del mando; mueren 50 personas en un accidente aéreo en EE. UU.; transmisión de televisión en color desde el Empire State Building; pruebas con la bomba de hidrógeno en Eniwetok; conferencias de paz en Corea; Cinerama; Chrysler introduce la dirección asistida; semáforos con tres colores para los automóviles.
- 1952** La reina Isabel II asciende al trono británico; el peor accidente de autobús en EE. UU. mata a 28 personas; el submarino francés *La Sybille* desaparece en el Mediterráneo con 49 personas a bordo; la epidemia de Polio en EE. UU. mata a 3.300 personas y afecta a 57.000 niños; signos luminosos para peatones con «Walk/Don't Walk» en Nueva York; GM ofrece aire acondicionado de serie en algunos de sus coches de 1953; muere Eva Perón; audifonos con transistores; se presenta la bomba de hidrógeno; cinta de vídeo.
- 1953** Muere Josef Stalin; las tormentas en el Mar del Norte matan a 200 personas en Gran Bretaña; se describe al ADN como una doble hélice; Pío XII aprueba el uso del psicoanálisis terapéutico; ejecución de los Rosenberg; la revolución de Berlín Oriental es aplastada; armisticio de Corea; éxodo a los suburbios en EE. UU.; matrimonio Kennedy-Bouvier; expedición en busca del Yeti; vacuna del sarampión.
- 1954** El Nautilus, primer submarino atómico; los juicios orales Army-McCarthy; las informaciones de Murrow sobre McCarthy; caída de Dien Bien Phu; primera detonación de una bomba-H; la Corte Suprema ordena la integración escolar; creación de Vietnam del Norte y del Sur; bolígrafo retráctil; transistor de silicio.
- 1955** Detonación de un misil con cabeza atómica en unas pruebas en Nevada; el huracán Diane mata a 184 personas; muere Albert Einstein; firma del tratado del Pacto de Varsovia; rebelión en Argelia; el Club de Mickey Mouse debuta en televisión; misil teledirigido aire-aire; Disneyland abre sus puertas.
- 1956** Más de 10.000 rebeldes Mau-Mau asesinados en 4 años; Boicot de autobuses de Montgomery; auge de los suburbios en EE. UU.; Jruschov denuncia a Stalin; Nasser se hace con el control del Canal de Suez; Revolución húngara; se crea la Compañía Teflón; karts.

- 1957** Se demuestra que el tabaco provoca cáncer; las cabezas atómicas Nike Hercules defienden las ciudades estadounidenses de las aeronaves enemigas; el Sputnik conmociona a EE. UU.; se completa el puente del Estrecho de Mackinac (1.158 m).
- 1958** Elvis Presley es reclutado; mueren 90 personas en el incendio de una escuela en Chicago; el *Nautilus* navega bajo el hielo del Polo Norte; Faubus cierra los institutos de Little Rock; Pan Am inaugura su primer vuelo a reacción 707 a París; vacuna de la polio de Sabin; satélite de comunicaciones; hula hoop.
- 1959** Castro se hace con el poder en Cuba; el Ford Edsel se considera un fracaso; Volvo introduce los cinturones de seguridad.
- 1960** Continúan los disturbios en Argelia; el huracán Donna devasta la Costa Este de EE. UU. y Puerto Rico, matando a 165 personas; se presenta el riñón artificial; comienzan las sentadas en los mostradores de los restaurantes; Brasilia (la primera ciudad de relaciones públicas) abre sus puertas; a la venta la pastilla anti-conceptiva en EE. UU.; primer satélite meteorológico; las radios portátiles se hacen muy populares; la deuda estadounidense asciende a 284.000 millones de dólares; la población de los EE. UU. es de 179,3 millones.
- 1961** Eisenhower advierte sobre la industria militar y armamentística; los Leakey encuentran los restos humanos más antiguos; el Muro de Berlín; se crea el Cuerpo de Paz; desembarco de Bahía Cochinos en Cuba; Valium.
- 1962** La Crisis de los Misiles de Cuba está a punto de causar una guerra nuclear; láser semiconductor de arseniuro de galio; primera conexión de satélite entre EE. UU. y Reino Unido; película de color Kodak.
- 1963** Multitudinaria manifestación por los derechos civiles en Washington; Kennedy es asesinado; un golpe de estado en Vietnam derroca a Diem; una ola de frío en EE. UU. mata a 150 personas; el huracán Flora mata a 7.000 en Haití y Cuba; los linchamientos son cada vez más comunes en el Sur.
- 1964** La presa de Asuán comienza a operar; la popularidad de los Beatles es enorme; EE. UU. libera accidentalmente un kilo de plutonio en la atmósfera; muere Nehru; se completa el puente Verrazano-Narrows (1.298 m); Lyndon B. Johnson firma la Ley de Derechos Civiles; Resolución del Golfo de Tonkin; holografía láser 3D; sintetizador Moog; la Comisión Federal del Comercio exige que las cajetillas de tabaco muestren una advertencia sanitaria.
- 1965** Asesinato de Malcolm X; altercados raciales en Watts; el Papa deja de considerar responsables de la crucifixión de Jesús a los judíos; gran apagón en los estados del Noreste; Kevlar; neumáticos radiales; procesador de texto de IBM.
- 1966** Revolución Cultural en China; crece la oposición a la Guerra de Vietnam; un francotirador mata a 12 personas en la Universidad de Texas; minifaldas; primer senador negro elegido por votación popular; Dolby tipo A; monopatines; se empiezan a contabilizar las bajas de la Guerra de Vietnam.
- 1967** Guerra de los 6 días; Verano del Amor; la Corte Suprema invalida ley que prohibía al matrimonio interracial; 3 astronautas

mueren en el incendio del Apollo; EE. UU. pierde su avión número 500 sobre Vietnam; los altercados raciales de Newark dejan 26 muertos en 4 días; 31 muertos en los disturbios raciales de Detroit; las protestas antibélicas aumentan; el número de bajas se convierte en una información habitual en los reportajes sobre Vietnam; 104 kilos de heroína incautados en Georgia; pantalones de campana.

1968 La Ofensiva del Tet sobrecoge al público estadounidense; asesinato de Martin Luther King; disturbios entre la población negra; revueltas estudiantiles en París; asesinato de Robert Kennedy; un B-52 que transportaba 4 bombas-H se estrella en la Bahía de Groenlandia; el régimen soviético aplasta al gobierno independentista checo; España anula la ley de 1492 de expulsión de los judíos; la convención demócrata de Chicago se enfrenta a los manifestantes; los astronautas del Apollo VIII orbitan alrededor de la Luna.

1969 Los secuestros aéreos con destino a Cuba continúan; la facultad femenina de Barnard incorpora dormitorios masculinos; manifestaciones en contra de la Guerra de Vietnam en más de 40 ciudades en el mismo fin de semana; Woodstock; 250.000 manifestantes marchan hacia la capital; el Apollo XI aluniza; la peor tormenta de nieve de la década aísla Nueva York; se revela la masacre de My Lai, de 1968; avión a reacción jumbo 747 de Boeing; un vertido de petróleo contamina las playas de Santa Bárbara; primer vuelo del avión de pasajeros Concorde Mach 2.



La Gran Marcha de Washington, 1963.

1970 «Radical chic», de Tom Wolfe; una organización palestina secuestra 5 aviones; muere De Gaulle; 46 personas asesinadas a tiros en los disturbios de Asbury Park; 13 «Weathermen» son arrestados por atentados con bomba; se retira el atún del mercado por contaminación con mercurio; discos flexibles; windsurf; la deuda estadounidense asciende a 370.000 millones de dólares; la población de los EE. UU. es de 203,3 millones.

1971 Un terremoto en Los Ángeles mata a 51 personas; acaloradas reacciones contra el consumo de drogas entre las fuerzas armadas; pantalones cortos; se publican los Papeles del Pentágono; pantallas de cristal líquido.

1972 El Mercado Común Europeo cuenta con diez miembros; Nixon en China; 5 ladrones arrestados en las oficinas Watergate del partido demócrata; 11 israelíes asesinados en las Olimpiadas; las aerolíneas estadounidenses implementan procedimientos para evitar los secuestros aéreos; calculadoras electrónicas de bolsillo; videojuego Pong.

1973 Último viaje a la Luna; embargo de petróleo; se completa el puente del Bósforo (1.074 m); ADN recombinado.

1974 El Ejército de Liberación Simbionés secuestra a Patty Hearst; escasez generalizada de gasolina en EE. UU.; Nixon abandona la presidencia; varios tornados matan a 315 personas en dos días en EE. UU.; tecnología agraria de la Revolución Verde.

1975 Rendición de Vietnam del Sur; rendición de Camboya; guerra civil en Beirut; videojuegos de Atari.

1976 La extinción de especies animales preocupa a la opinión pública; muere Mao Zedong; el huracán Lizzie deja 2.500 muertos en México; superordenador Cray I.



Patty Hearst, fotografiada tras su arresto en 1975.

1977 El oleoducto Trans-Alaska entra en funcionamiento; se aprueban tres asentamientos judíos en Cisjordania; línea telefónica de fibra óptica; último viaje del Orient Express; los manifestantes intentan detener el funcionamiento de la central nuclear de Seabrook.

1978 El Canal de Panamá pasa a manos panameñas; la Propuesta 13 gana la votación en California, iniciando el declive de los gastos de capital por todo el país; 1 dólar estadounidense se cambia por 175 yenes japoneses; una colisión aérea sobre San Diego mata a 150 personas; 909 personas mueren en el suicidio masivo de Jonestown; el primer bebé de probeta nace en Londres.

1979 El Shah huye de Irán; accidente nuclear de la central de 3-Mile Island; Somoza es derrocado en Nicaragua; la embajada estadounidense de Teherán es capturada y se toman rehenes; fuerzas soviéticas entran en Afganistán; el cubo de Rubik; Walkman de Sony.

1980 La onza de oro alcanza los 802 \$ estadounidenses; el índice de inflación es el más alto en 33 años; desregularización de la banca; el Monte Santa Helena, en Washington, entra en erupción y mata a más de 50 personas; fracasa el rescate de los rehenes en Irán; reconocimiento del sindicato Solidaridad en Polonia; fiebre del oro en el Amazonas; la deuda estadounidense asciende a 908.000 millones de dólares; la población de los EE. UU. es de 226,5 millones.

1981 Irán libera a los rehenes de la embajada; millones de personas se declaran en huelga en Polonia; la deuda estadounidense asciende a 1 billón de dólares; un ataque israelí destruye un reactor nuclear iraquí; se completa el puente Humber (1.410 m); manifestaciones y mítines generalizados contra las armas nucleares en Europa; el CDC descubre una extraña enfermedad inmunológica.

1982 Sobreproducción mundial de petróleo; la guerra de las Islas Malvinas; un avión comercial se estrella contra el puente del Potomac, mueren 78 personas; 84 personas mueren en el hundimiento de una plataforma petrolífera en Novaterra; un accidente aéreo en Nueva Orleans mata a 149; 800.000 personas se reúnen en una manifestación en Nueva York contra las armas nucleares; la incursión israelí llega hasta Beirut; la OLP se traslada a Túnez.

1983 Aquino es asesinado a su llegada a Manila; protestas antinucleares generalizadas en Europa; se calcula que la población mundial es de 4.700 millones.

1984 La grabación con aparatos de vídeo domésticos se legaliza en EE. UU.; los petroleros del Golfo Pérsico se ven envueltos en la Guerra Irán-Irak; los escuadrones de la muerte indonesios presuntos causantes de la muerte de unas 4.000 personas; la guerra continúa en Beirut; se aísla el virus del SIDA; el gobierno federal estima en 350.000 los sin techo en EE. UU.; se demuestra que la inhalación pasiva del humo de tabaco es nociva; 900.000 personas se manifiestan en Manila; el presidente Reagan alardea de haber ganado las elecciones por una aplastante mayoría.

1985 Continúan los secuestros en Beirut; Gorbachov es elegido secretario general de la URSS; Rock Hudson es hospitalizado a causa del SIDA; Francia hunde un barco de Greenpeace; un terremoto asola la Ciudad de México, 25.000 muertos; la balanza comercial



Explosión del transbordador Challenger.

estadounidense es ahora negativa; el terrorismo se convierte en la táctica generalizada de los grupos disidentes; secuestro y asesinatos del Achille Lauro; la inversión federal masiva continúa alimentando el crecimiento económico; la deuda estadounidense asciende a 1,82 billones de dólares, el doble que en 1980.

1986 La explosión del transbordador *Challenger* supone el fin de las misiones tripuladas de la NASA durante años; se da el visto bueno al proyecto del túnel del Canal de la Mancha; en Chernóbil, docenas de héroes se sacrifican para contener el accidente y, en los años siguientes, los expertos determinan unas 24.000 muertes causadas por la nube atómica; epidemia de adicción al crack en los EE. UU.

1987 Un millón de muertos en la guerra Irán-Irak; el índice Dow Jones pierde 508 puntos en un día; 13.468 muertos por SIDA en EE. UU.; los árabes de Israel comienzan una resistencia generalizada; 50 millones de reproductores de vídeo en EE. UU.

1988 El término «Efecto invernadero» se utiliza ampliamente; un avión de Pan-Am explota sobre Lockerbie, Escocia, con 259 personas a bordo; un terremoto en Armenia mata a 25.000 y deja sin hogar a 400.000; RU-486, píldora del día después; sequía generalizada en EE. UU.; los casos de SIDA en EE. UU. llegan a 60.000; se estima que el gasto en drogas ilegales en EE. UU. durante este año es de 51.600 millones de dólares.

1989 La «Guerra contra la droga» en EE. UU.; tensiones políticas en la URSS; la torreta del U.S.S. Iowa explota, 42 muertos; el huracán Hugo mata a 71 personas; empieza la controversia en torno a Salman Rushdie; la invasión de Panamá derroca a Noriega; las manifestaciones de la plaza de Tiananmen en Pekín; las pérdidas bancarias con seguro federal en EE. UU. estimadas en 500.000 millones de dólares; el CD se convierte en el medio predominante para la reproducción de música en EE. UU.

1990 Irak invade Kuwait, EE. UU. organiza una fuerza expedicionaria de oposición; el gobierno sudafricano levanta las medidas de emergencia; la deuda estadounidense asciende a 3,23 billones de dólares; el fiasco del telescopio Hubble; se estima que el gasto en drogas ilegales en EE. UU. durante este año es de 40.000 millones de dólares; la población de los EE. UU. es de 248,7 millones.

1991 Al menos 50.000 iraquíes mueren en la Guerra del Golfo; Irak vierte 150 millones de litros de crudo en el Golfo Pérsico e incendia en torno a 600 pozos de petróleo; el incendio de las Oakland Hills destruye unas 3.000 casas y mata a decenas de personas; enormes erupciones del Monte Pinatubo en Luzón; golpe de estado fallido en la URSS; conversaciones de paz entre Israel y Palestina; las muertes por SIDA en EE. UU. hasta finales de mayo ascienden a 113.426; las ventas de automóviles de importación suponen 1/3 del total del mercado estadounidense; la URSS se divide en sus repúblicas constituyentes; dimite Gorbachov; se calcula que una quinta parte de los graduados universitarios subsaharianos son seropositivos.

1992 Recesión económica en los países industrializados, múltiples informes sobre el aumento de la indigencia y los despidos masivos; altercados en Los Ángeles y otras ciudades estadounidenses a causa del veredicto del caso Rodney King, 52 muertos y daños por valor de más de 1.000 millones de dólares; se despliega al ejército estadounidense en Somalia para ayudar contra la hambruna en medio de la guerra civil; decenas de miles asesinados en la antigua Yugoslavia durante las «limpiezas étnicas»; huracanes en Florida, Luisiana y Hawái matan a decenas de personas y dejan sin hogar a miles; terremotos de alta magnitud en el sur de California y Egipto causan graves daños; se calcula que los infectados de SIDA ascienden a 13 millones; la República Checa y Eslovaquia se separan.



La portada de la revista Time después de la paliza a Rodney King y los altercados subsiguientes.

- 1993** Un grupo terrorista atenta contra el World Trade Center de Nueva York; el FBI asedia el rancho de los Davidianos cerca de Waco, lo que resulta en 80 muertos; Bill Clinton, el primer presidente demócrata desde Carter; continúa la lucha en Bosnia; Corea del Norte se retira del tratado para la no proliferación nuclear; las tropas estadounidenses se retiran de Somalia; el congreso estadounidense vota a favor del cierre de 130 bases militares; el desempleo baja en EE. UU.; la deuda estadounidense asciende a 4,35 billones de dólares.
- 1994** Todas las partes ratifican el TLCAN (Tratado de libre comercio de América del Norte); se descubre que Aldrich Ames, de la CIA, es un espía ruso; la Iglesia Anglicana ordena a sus primeras sacerdotisas; las primeras elecciones sudafricanas con sufragio universal marcan el fin del dominio blanco; Israel y la OLP firman el acuerdo sobre el Gobierno autónomo; O. J. Simpson acusado de dos asesinatos; 50 aniversario de los desembarcos de Normandía; la huelga del béisbol profesional marca el declive de dicho deporte; el ejército estadounidense desembarca en Haití y devuelve al poder a Aristide.
- 1995** El cometa Shoemaker-Levi 9 colisiona contra Júpiter; una bomba terrorista destruye un edificio federal de Oklahoma City, matando a 161 personas; uno de cada diez estadounidenses está conectado a internet; O. J. Simpson absuelto de asesinato; los acuerdos de paz progresan en Irlanda del Norte, Bosnia y Oriente Medio; Rabin es asesinado en Israel; Colin Powell rehúsa presentarse a la presidencia de EE. UU.; la deuda estadounidense asciende a 5 billones de dólares.

1996 Los trabajadores federales de EE. UU. regresan a sus trabajos tras la crisis presupuestaria; un muerto por la explosión de una bomba en los Juegos Olímpicos de Atlanta; la temperatura media terrestre marca un récord histórico; el invierno más frío en Minnesota en cien años; las muertes de escaladores en el Everest aumentan constantemente; rebeldes islámicos toman Kabul; el debate sobre el aborto continúa en el senado; la piratería intelectual sigue causando roces entre EE. UU. y China; la deuda estadounidense asciende a 5,2 billones de dólares; época de prosperidad en EE. UU.; intentos desafortunados de controlar la inmigración y la drogadicción; McVeigh acusado del atentado de Oklahoma City; Kaczinski, imputado por ser el supuesto Unabomber.

1997 El ferry haitiano *Pride of la Gonave* naufraga, más de 200 muertos; se calcula que los nuevos casos de SIDA ascienden a 3 millones, ya han muerto aproximadamente 5,8 millones por la enfermedad; la población de EE. UU. es de unos 275 millones; 40% de la población está conectada a internet; Clinton bajo presión debido a un escándalo sexual; el índice Dow Jones supera los 8.000 puntos en julio; las tabacaleras admiten que el tabaco es adictivo; el cometa Hale-Bopp pasa cerca de la Tierra en marzo; Hong Kong vuelve a formar parte de China; el Centro de investigación Ames contará con un departamento de astrobiología; Diana, princesa de Gales, muere en un accidente de coche; Ted Turner dona 1.000 millones de dólares a las Naciones Unidas; el número total de pasajeros del aeropuerto O'Hare de Chicago es de 70 millones.

1998 El presidente Clinton, bajo sospecha por posible perjurio y obstrucción a la justicia; el crecimiento económico de EE. UU. muestra signos de desaceleración; El Niño empapa California y crea fuertes tormentas por todo el Medio Oeste; temporales en Europa; tornados en Alabama matan a 34 personas; Kaczinski se declara inocente de los atentados de Unabomber; el presupuesto federal se salda con un pequeño superávit por primera vez en 30 años; 22 ejecutados en Ruanda por genocidio; Irak logra superar las inspecciones de armamento de las Naciones Unidas; la convulsión social y económica continúa en Rusia.

1999 El presidente Clinton recibe una moción de censura en el congreso, pero el senado le exonera; la economía de EE. UU., en auge; el índice Dow Jones llega a los 12.000 puntos por primera vez en la historia; el déficit de la balanza de pagos estadounidense aumenta considerablemente; el número de delitos con violencia nunca ha sido tan bajo desde 1973; la AMA, Asociación Médica Estadounidense, aprueba la creación de un sindicato para los médicos.

2000 La burbuja de la bolsa estadounidense estalla, dando por finalizada la propuesta de vincular la seguridad social a la bolsa y otros productos financieros; un submarino nuclear ruso se hunde en el Mar de Barents, mueren 118 personas; el Concorde de Air France se estrella contra un hotel, mueren 113; el PRI mexicano pierde la presidencia por primera vez en 71 años; Edward Gorey muere con 75 años; Bush es elegido presidente de EE. UU.

2001 Se estima que la población mundial es de 6.200 millones; ataques terroristas coordinados matan a 3.000 personas en Nueva York y Virginia; el submarino U.S.S. Greenville emerge bajo un pesquero de arrastre japonés, matando a 9 personas; se estima que

los contagios de SIDA en el año 2000 ascienden a 5,3 millones y que ha causado 21,8 millones de muertes; nuevos avistamientos de «energía oscura» y «materia oscura» obligan a reconsiderar la cosmología tradicional; la aeronave Helios, impulsada con energía solar, alcanza los 2.940 m de altura; en torno al 55% de los hogares estadounidenses cuentan con un ordenador; el congreso y el senado cerrados por contaminación por ántrax, y al menos 5 personas mueren a causa de ello en varios lugares; las fuerzas armadas entran en Afganistán.

2002 El presidente Bush percibe un eje del mal y muchos le escuchan atentamente; Corea del Norte anuncia que ha fabricado bombas nucleares en secreto; el Euro se convierte en la moneda oficial de Alemania, Austria, Bélgica, Francia, Grecia, Holanda, Irlanda, Italia, Luxemburgo, Portugal y España; empiezan los juicios por los crímenes de guerra de Milosevic; salen a la luz los masivos fraudes de contabilidad y las subsiguientes bancarrotas financieras estadounidenses; las ventas de música se desploman en todo el mundo y se culpa a la piratería y no a la calidad de la misma.

2003 Cortes de electricidad generalizados durante el verano en el nordeste estadounidense y el este de Canadá; Europa se cuece en una ola de calor sin precedentes: las muertes de más de 11.000 personas solo en Francia son atribuidas a las temperaturas prolongadas superiores a 40 °C; la sonda espacial Galileo se estrella en Júpiter tras su misión de 14 años entre los planetas exteriores; se descubre una misteriosa especie de primates en el norte del Congo, previamente desconocida por los primatólogos, parecida a una mezcla entre un gorila y un chimpancé, pero más grande que ambos.

2004 Un atentado terrorista en cuatro trenes de Madrid mata a 192 personas; 335 personas muertas y al menos 700 heridos cuando las fuerzas armadas rusas terminan con el secuestro de una escuela en Beslán, en Osetia del Norte; el barco de pasajeros más grande del mundo, el *Queen Mary 2*, llamado así en honor a su majestad la reina Isabel II, parte en su viaje inaugural; la Investigación Hutton en Londres expresa su satisfacción al exonerar al gobierno británico de la acusación de haber «inflado» el informe sobre su posible participación en la guerra de Irak; la CIA admite que no había una amenaza inminente de armas de destrucción masiva antes de la invasión de Irak; el Monte Santa Helena vuelve a estar activo; se inaugura el Taipei 101, el rascacielos más alto del mundo con 509 m.

2005 El huracán Katrina golpea la Costa del Golfo estadounidense, matando a más de 1.800 personas; el *Global Flyer* de Virgin Atlantic bate el récord mundial de vuelo en solitario alrededor del mundo; se añade un segundo intercalado al concluir el año.

2006 Corea del Norte asegura haber realizado su primera prueba nuclear; se celebra el 250 aniversario del nacimiento de Wolfgang Amadeus Mozart.

2007 Rusia anuncia la reanudación de sus maniobras con bombarderos estratégicos; se publica *Harry Potter y las reliquias de la muerte*, que se convierte en el libro con más ventas en su primer día de la historia editorial.

2008 Bernard Madoff es arrestado por cometer el mayor fraude financiero de la historia; Barack Obama es elegido presidente de EE. UU., el 44º y primero de origen afro-americano; se desprende la barrera de hielo Wilkins de la Antártida, exponiendo al resto de la plataforma a una rotura; Lehman Brothers entra en bancarota, propiciando la Crisis Financiera Global; los actos de piratería se incrementan en la costa de Somalia.

2009 El sistema bancario islandés se colapsa; un brote de la cepa H₁N₁ del virus de la gripe, la «gripe porcina», alcanza proporciones de pandemia; el eclipse solar más largo del siglo XXI tiene lugar el 22 de julio, con una duración de 6 minutos y 39 segundos, sobre Asia y el Océano Pacífico.

2010 La plataforma petrolífera Deepwater Horizon explota en el Golfo de México, matando a 11 trabajadores y vertiendo crudo por su pozo durante 7 meses; el volcán Eyjafjallajökull entra en erupción bajo un casquete de hielo islandés, escupiendo ceniza a la atmósfera y cancelando el tráfico aéreo en toda Europa; cientos de miles de cables diplomáticos publicados por la página web WikiLeaks.

2011 EE. UU. declara finalizada la guerra de Irak; un terremoto de 9,1 en la escala de Richter sacude Japón, el tsunami que origina incrementa el total de muertos y causa una crisis en cuatro plantas nucleares costeras; se estima que la población mundial alcanza los 7.000 millones; fuerzas especiales estadounidenses matan a Osama bin Laden, líder de Al-Qaeda, en Pakistán; el vendedor callejero Mohamed Bouazizi se prende fuego en Túnez y su muerte inspira un movimiento revolucionario que derroca al gobierno tunecino; revoluciones similares se suceden por todo Oriente Medio.

2012 Jubileo de diamante de la reina Isabel II; Primavera árabe; Venus completa su segunda y última órbita solar del siglo; Tokyo Skytree, la torre sin apuntalamiento más alta del mundo (634 m), se abre al público; el CERN anuncia el descubrimiento del Bosón de Higgs, la «partícula de Dios»; el paracaidista austriaco Felix Baumgartner se convierte en la primera persona en romper la barrera del sonido sin ayuda de ninguna máquina al saltar desde una altura de 38 km sobre Roswell, Nuevo México.



El vertido de la plataforma petrolífera Deepwater Horizon.

VELOCIDADES Y DISTANCIAS

Hasta la Primera Guerra Mundial y durante la misma, los medios principales de transporte eran el barco de vapor, el tren de vapor, el carro de caballos y el tranvía eléctrico.

La Primera Guerra Mundial mejoró sustancialmente el automóvil y el aeroplano, pero no se convirtieron en medios de transporte de larga distancia hasta después de la Segunda Guerra Mundial, cuando se invirtieron enormes sumas de dinero en nuevos aeropuertos y autopistas interestatales. Al mismo tiempo, se empezó a dismantelar el ferrocarril a lo largo y ancho de EE. UU. a pesar de su eficacia tanto para el transporte de viajeros como el de mercancías. Esta revolución se detuvo recientemente, después de haber dismantelado una enorme red ferroviaria.

Los precios de los transportes pueden consultarse en **Precios de equipamiento, viajes y armas según el periodo** (véase la página 242).

Las siguientes velocidades y distancias para los medios de transporte civiles son representativas.

VELOCIDAD Y AUTONOMÍA MEDIA DE LAS AERONAVES, HACIA 1928

- ⑨ Aeronave monomotor, 190 km/h, 480-800 km.
- ⑨ Aeronave bimotor, 144 km/h, 800-1.200 km.
- ⑨ Zepelín, 112 km/h, 1.600 km.

Con ciertos preparativos, las distancias aumentaban exponencialmente: Lindbergh voló desde Long Island hasta París en una aeronave monomotor; durante la Primera Guerra Mundial, un zepelín cubrió una distancia de 16.000 km desde Alemania a África, ida y vuelta.

VELOCIDAD Y AUTONOMÍA MEDIA DE LAS AERONAVES, ACTUALIDAD

- ⑨ Aeronave monomotor, 320 km/h, 1.200-1.600 km.
- ⑨ Aeronave bimotor, 440 km/h, 3.200 km.
- ⑨ Aeronave Learjet, 800 km/h, 4.800 km.
- ⑨ Boeing 747, 880 km/h, 11.200 km.
- ⑨ Helicóptero civil de dos plazas, 224 km/h, 640 km, altura máxima 2.930 m.

VELOCIDAD MEDIA DE LAS EMBARCACIONES, 1920

- ⑨ Lancha motora, 22 nudos (40 km/h).
- ⑨ Carguero, 14 nudos (25 km/h).
- ⑨ Transatlántico, 25 nudos (46 km/h).

VELOCIDAD MEDIA DE LAS EMBARCACIONES, ACTUALIDAD

- ⑨ Lancha motora, 40 nudos (74 km/h).
- ⑨ Portacontenedores, 30 nudos (56 km/h).

- ⑨ Petrolero, 35 nudos (66 km/h).
- ⑨ Buque factoría, 25 nudos (46 km/h).
- ⑨ Crucero, 30 nudos (56 km/h).
- ⑨ Ferry aerodeslizado, 50 nudos (93 km/h).

VELOCIDAD MEDIA A CABALLO

- ⑨ 18 km/h.

VELOCIDAD MEDIA EN CARRUAJE

- ⑨ 16 km/h.

VELOCIDAD MEDIA DE LOS AUTOMÓVILES, AÑOS 20

- ⑨ 40 km/h; carreteras comarcales 24 km/h.

VELOCIDAD MEDIA DE LOS AUTOMÓVILES, ACTUALIDAD

- ⑨ 110 km/h en una autopista estadounidense.

VELOCIDAD MEDIA DE UN TREN DE LARGA DISTANCIA

- ⑨ 55 km/h. En EE. UU., la velocidad no ha cambiado demasiado en un siglo. En comparación, los trenes de alta velocidad de Francia y Japón circulan rutinariamente al triple de velocidad o más.

Crossley



H.R.H. The Prince of Wales
leaving the Courts of Justice,
Allahabad, in the Crossley Car he
is using throughout his Indian Tour

THE illustration
aboveshow His
Royal Highness
The Prince of
Wales in one of the
twelve Crossley Cars
which are the only
official cars used by
H.R.H. and staff during
the great Indian Tour.
This selection of Cross-
ley cars for this tour is
not only a signal honour
for the manufacturers,

but is also an indication
of the high esteem in
which these cars are
held.

 You are invited to
apply for full details
of the two Crossley
models, the 19-6 h.p.
Crossley or the 25/30
h.p. R.F.C. Model.
They are the finest
motor car value in the
world.

CROSSLEY MOTORS LTD. MANCHESTER
London Office and Export Dept. 49-51, Conduit Street, W.1

Distancias aéreas, mundiales

	Buenos Aires	El Cairo	Calcuta	Ciudad del Cabo	Hong Kong	Honolulu	Londres	Los Ángeles	Manila	Ciudad de México	Montreal	Moscú	Nueva York	Sídney	Tokio
Buenos Aires	-	11.820	16.519	6.870	18.462	12.313	11.130	9.929	17.784	7.390	9.036	13.479	8.524	11.796	18.359
El Cairo	11.820	-	5.695	7.242	8.144	14.223	3.509	12.102	9.179	12.372	8.712	2.901	9.015	14.406	9.551
Calcuta	16.519	5.695	-	9.694	2.652	11.341	7.961	13.019	3.545	15.275	12.242	5.344	12.742	9.149	5.140
Ciudad del Cabo	6.870	7.242	9.694	-	11.868	18.562	9.675	16.080	12.047	13.706	12.763	10.138	12.494	11.012	14.735
Hong Kong	18.462	8.144	2.652	11.868	-	8.930	9.627	11.579	1.115	14.133	12.454	7.143	12.961	7.377	2.887
Honolulu	12.168	14.223	11.341	18.562	8.930	-	11.632	4.142	8.527	6.081	7.901	11.324	7.988	7.954	6.202
Londres	11.130	3.509	7.961	9.675	9.627	11.728	-	8.822	10.737	8.931	5.281	2.502	5.565	17.001	9.559
Los Ángeles	9.929	12.102	13.019	16.080	11.579	4.142	8.661	-	11.685	2.557	3.905	9.660	3.944	12.118	8.743
Manila	17.784	9.179	3.545	12.047	1.115	8.527	10.737	11.685	-	14.218	13.093	8.257	13.676	6.347	3.003
Ciudad de México	7.390	12.372	15.275	13.706	14.133	6.081	8.931	2.557	14.218	-	3.730	10.723	3.369	12.958	11.299
Montreal	9.036	8.712	12.242	12.763	12.438	7.901	5.281	3.905	13.174	3.730	-	7.058	514	16.019	10.272
Moscú	13.479	2.901	5.344	10.138	7.143	11.324	2.502	9.660	8.257	10.723	7.058	-	7.507	14.503	7.478
Nueva York	8.524	9.015	12.742	12.494	12.961	7.988	5.565	3.944	13.676	3.369	514	7.507	-	15.985	10.846
Sídney	11.796	14.406	9.149	11.012	7.377	7.940	17.001	12.118	6.347	12.958	16.019	14.503	15.985	-	7.831
Tokio	18.359	9.551	5.140	14.735	2.887	6.200	9.559	8.743	3.006	11.299	10.272	7.478	10.846	7.831	-

*Valor en kilómetros.

PRECIOS DE EQUIPAMIENTO, VIAJES Y ARMAS SEGÚN EL PERIODO

Si no se indica lo contrario, todos los precios son los de un objeto normal. Los precios pueden variar en función de la escasez y la demanda, y el Guardián podrá reducirlos o aumentarlos en consecuencia.

AÑOS 20

Ropa de caballero

Traje de lana de estambre	17,95 \$
Traje de cachemir	18,50 \$
Traje de angora	13,85 \$
Traje de pana	9,95 \$
Ropa interior de una pieza, Forest Mills	69 ¢
Abrigo	9,95 \$ - 35 \$
Abrigo de piel	37,50 \$
Abrigo Chesterfield	19,95 \$
Zapatos de vestir Oxford	6,95 \$
Zapatos de cuero para el trabajo	4,95 \$
Pantalones de franela blanca	8 \$
Calzones de lazada	4,95 \$
Camisa de percal	79 ¢ - 1,25 \$
Camisa de vestir de paño fino	1,95 \$
Jersey Shaker	7,69 \$
Sombrero de fieltro	4,95 \$
Gorro de golf de lana	79 ¢

Sombrero de paja	1,95 \$
Casco de fútbol americano de cuero	3,65 \$
Suéter	98 ¢
Gorro de piel de foca	16,95 \$
Corbata de seda de nudo cuádruple	96 ¢
Corbata de seda	50 ¢
Pajarita	55 ¢
Ligas para calcetines	39 ¢
Ropa interior de algodón	1,48 \$
Gemelos	40 ¢
Cinturón de cuero	1,35 \$
Tirantes	79 ¢
Botas de senderismo	7,25 \$
Zapatos con tacos	5,25 \$
Traje de baño	3,45 \$
Zapatillas de baño de tela	75 ¢

Ropa de señora

Vestido elegante de diseño	90 \$+
Vestido de seda crepé	13,95 \$
Vestido de seda tafetán	10,95 \$
Vestido de noche de satén	10,95 \$
Vestido Gingham	2,59 \$
Vestido de rep francés	10,95 \$
Falda plisada de seda	7,95 \$
Blusa de algodón	1,98 \$
Jersey de lana de estambre	9,48 \$
Salto de cama de crepé de algodón	88 ¢
Zapatos parisinos de tacón de aguja	4,45 \$
Sandalias de cuero	98 ¢
Sombrero ajustado de terciopelo	4,44 \$
Sombrero de seda estilo turbante	3,69 \$
Corsé elástico de rayón	2,59 \$
Combinación con bordados	1,59 \$
Medias de seda (3 pares)	2,25 \$
Bombachas de seda	3,98 \$ - 4,98 \$
Chaqueta de tweed acolchada	3,95 \$
Chaqueta de terciopelo con guarnición de piel	39,75 \$
Abrigo de piel de zorro rojo	198 \$
Gabardina de algodón	3,98 \$
Gabardina con cinturón de seda cruda	8,98 \$
Bolso de seda	4,98 \$
Cepillo para el pelo	98 ¢
Camisa de campo:	
Tela vaquera caqui	1,79 \$
De lana o de lino	2,98 \$
Pantalones bombachos cortos de campo:	
Tela vaquera caqui	1,79 \$
Tweed de lana gris	2,98 \$
Lino blanco	2,98 \$
Mallas caqui (del tobillo a la rodilla)	98 ¢
Botas de campo	2,59 \$
Traje de baño	4,95 \$
Gorro de baño	40 ¢
Zapatillas de baño de tela	54 ¢
Zapatillas de deporte	1,29 \$



Higiene personal

Conjunto de maquillaje	4,98 \$
Conjunto de baño masculino (10 piezas)	9,98 \$
Conjunto de baño femenino (15 piezas)	22,95 \$
Tinte para el pelo	79 ¢
Tenacilla para el pelo marca Wavette	2,19 \$
Cepillo para el pelo	89 ¢
Redecilla para el pelo marca Zephyr (4)	25 ¢
Colutorio marca Listerine	79 ¢
Champú de aceite de coco	50 ¢
Jabón (12 pastillas)	1,39 \$
Polvos de talco	19 ¢
Pasta dentífrica marca Pepsodent	39 ¢

Comida y bebida

Beicon curado con azúcar	50 ¢/kg
Ternera asada	20 ¢/kg
Salchichas de Bolonia y Viena	38 ¢/kg
Mantequilla marca Brookfield Creamery	86 ¢/kg
Zanahorias	10 ¢/manejo
Galletas rellenas de higo	50 ¢/kg
Mazorca de maíz	10 ¢
Huevos	13 ¢/docena
Jamón ahumado	26 ¢/kg
Cordero, pata	80 ¢/kg
Manteca pura marca Swift	34 ¢/kg
Lechuga	10 ¢
Aceite de oliva importado	1,15 \$/l
Naranjas	50 ¢/docena
Melocotones	15 ¢/cesta
Guisantes	25 ¢/2 kg
Patatas	45 ¢/4 kg
Pasas de California	24 ¢/1 kg
Arroz	30 ¢/2 kg
Tomate	10 ¢/lata de 500 gr

Comidas

Pollo, cena	2,50 \$/persona
Desayuno	45 ¢
Almuerzo	65 ¢
Cena	1,25 \$

Precios de «speakeasy»

Ginebra «matarratas» (Chupito)	10 ¢
Cóctel	25 ¢
Vino (Copa)	75 ¢
Cerveza (Vaso)	20 ¢
Whisky (Vaso)	25 ¢
Coca-Cola (12 oz.)	5 ¢



FIVE ROOMS—NEAT PORCH

Honor Price

The Clyde

Two Arrangements
 No. 7020 "Almond Col" and Fitted
 No. 7021 "Almond Col" and Fitted

\$1,298.00
 \$1,175.00

See This
 Plan in
 Booklet
 Plans
 from
 Page 17

At the prices quoted we will furnish all the material to build this five-room cottage, consisting of mill work, lumber, lath, Fire-Chief Shingle Roofing, porch ceiling, siding, flooring, finishing lumber, medicine Red Roofing, paint, nails, screws, etc., down spout, sash weights, hardware, building paper, extra trough, down spout, sash weights, hardware, mangle and painting material. We guarantee enough material to build this house. Prices do not include cement, brick or plaster.

FLOOR PLAN, No. 7020

STUCCO panels and tapered columns, brackets and other little touches make the Clyde an unusually well balanced and attractive house which will look as well on a narrow lot as on a wide one.

Main Floor

Entering the living room, it is surprising to find how large and light it is. It extends entirely across the house and has three windows besides the handsome glass door and a nook on each side of the brick mantel. It is of such good shape and arrangement that no matter what pieces of furniture you have, they can always be comfortably and attractively arranged. The wide cased opening into the dining room adds to the light and the feeling of spaciousness. Here you have the two windows pouring light right over your shoulders. Opposite is a big space that will accommodate a buffet.

The kitchen is an unusually compact, convenient workspace. Windows are close to the window and the wall. The grade entrance is a feature carrying things between basement and yard and makes the kitchen easier to enter. There is a closet of each bedroom. The bathroom in Plan No. 7021 is between the bedrooms. Rooms are 9 feet from floor to ceiling.

Basement Excavated basement under the entire house 7 feet from floor to dirt, lighted with basement lights.

We furnish our best "Quality Concrete" with trim and flooring to match, all yellow pine, in beautiful grain and color. Windows are made of clear California white pine, with good quality glass set in with best grade of putty.

For plans for three more lovely year-round cottages, see pages 121, 122 and 123.

Built on a concrete foundation. No. 1 of fine pine framing lumber. Clear exterior siding. Roofed with Fire-Chief Shingle Blue Roofing, guaranteed seventeen years.

OPTIONS

Sheet Plywood and Plaster Finish. Instead of sand shill, \$51.00 extra for No. 7020 and \$100.00 extra for No. 7021. See page 116.

Oak Doors. Trim and glass in living room and dining room, instead of yellow pine, \$124.00 extra for No. 7020 and \$100.00 extra for No. 7021. See page 116.

Mosaic Flooring for kitchen, pantry and bathroom, instead of yellow pine, no extra charge.

Stained Doors and Windows. Solid oak doors, \$120.00 extra for No. 7020 and \$100.00 extra for No. 7021. See page 116.

Stained Doors and Windows. Solid oak doors, \$120.00 extra for No. 7020 and \$100.00 extra for No. 7021. See page 116.

No. 1 Material is not wanted, deduct \$25.00.

This house can be built on a lot 12 feet wide.

For prices of Plumbing, Heating, Wiring, Electric Fixtures and Shades see page 115.

Your Guarantee Protects You—Order Your House From This Book.
 Prices Include Plans and Foundations.

Some interesting cabinets are furnished with No. 7020.

SEARS, ROEBUCK AND CO.

Page 22

[illegible]

Alojamiento

Hotel (por noche):	
Hotel corriente.....	4,50 \$
(con servicio, a la semana).....	10 \$
Tugurio	75 ¢
Hotel bueno	9 \$
(con servicio, a la semana).....	24 \$
Hotel de lujo.....	30 \$+
YMCA, habitación amueblada	5 \$
Casa (alquiler anual)	1.000 \$
Casa Normal (alquiler al mes).....	55 \$
Casa de veraneo (alquiler por temporada).....	350 \$
Apartamento (alquiler semanal)	12,50 \$
Piso corriente (alquiler semanal).....	10 \$
Piso bueno (alquiler semanal)	40 \$

Bienes raíces

Casa solariega (13 habitaciones, 2 graneros)	20.000 \$+
Casa grande (10 habitaciones)	7.000 \$+
Casa adosada (6 habitaciones)	4.000 \$ - 8.000 \$
Casa normal (8 habitaciones)	2.900 \$+
Bungaló (4 habitaciones)	3.100 \$

Casas pre-fabricadas:

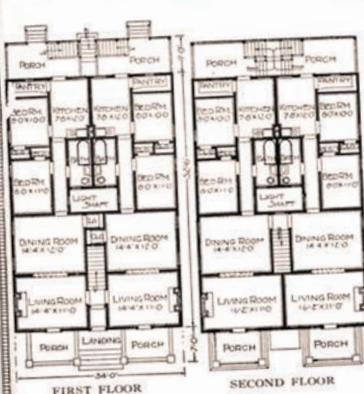
«The Clyde» (6 habitaciones)	1.175 \$
«The Columbine» (8 habitaciones).....	2.135 \$
«The Honor» (9 habitaciones).....	3.278 \$
«The Atlanta» (24 apartamentos de una habitación).....	4.492 \$

Muebles

Conjunto de dormitorio de madera de nogal	199 \$
Sillón de bambú.....	25 \$
Mecedora.....	25 \$
Escritorio.....	80 \$
Conjunto de comedor de madera de nogal.....	295 \$
Conjunto de sala de estar tapizado de angora	395 \$
Alfombra oriental	20 \$ - 50 \$

Enseres domésticos

Ventilador, «G-E Whiz».....	10 \$
Vajilla, 52 piezas	19,95 \$
Lámpara, tulipa de cristal	5 \$
Cocina de gas.....	77 \$
Nevera.....	49,50 \$
Aspiradora.....	48 \$
Lavavajillas	125 \$



First Floor
 PORCH, LIVING ROOM (14' x 12'), DINING ROOM (14' x 12'), KITCHEN (10' x 10'), BATH, BED ROOM (10' x 10'), PORCH.

Second Floor
 PORCH, BED ROOM (10' x 10'), BED ROOM (10' x 10'), BED ROOM (10' x 10'), BATH, PORCH.

No. 247 Not Cut or Fitted.

At the above price we will furnish all the material to build this twenty-room, four-apartment building. Price does not include cement, brick or plaster.

First and Second Floors A good quality door with glass leads to a vestibule, opposite which stairs lead to the second floor. Doors lead to the first floor living rooms, and on second floor to dining rooms. Each living room has a mantle; also two windows and glazed door leading to private porch. Rooms are 9 feet from floor to ceiling.

Basement Excavated basement with concrete floor under the entire house, 7 feet 4 inches from floor to joists, separated in two parts, each hall being for two of the families in the building.

OPTIONS
 Sheet Plaster and Plaster Finish to take the place of wood lath, \$461.00 extra. See page 114.
 Oak Doors, Trim and Floors for living rooms and dining rooms, \$472.00 extra.
 Clear Maple Flooring furnished for kitchen, pantry and bathroom, instead of yellow pine, no extra charge.

Interior doors are five-croze panel, with trim and flooring to match, all yellow pine, in beautiful grain and color. Windows are made of clear California white pine, with good quality glass set in with best grade of putty. Rear porches have fir edge grain flooring. Front porches have cement floor; the second story porches have Best-of-all porch covering.

Paint for three coats outside, your choice of color. Varnish and wood filler for interior finish. Chicago Design hardware, see page 120.

Build on a concrete block foundation; No. 1 yellow pine framing lumber; sided with narrow clear cypress siding over good wood sheathing. Prepared roofing, guaranteed for ten years.

Storm Doors and Windows, \$160.00 extra.
Screen Doors and Windows, black wire, \$117.00 extra;
galvanized wire, \$119.00 extra.
If Mantels are not wanted, \$230.00 less.
This house can be built on a lot 40 feet wide.

For prices of Plumbing, Heating, Wiring, Electric Fixtures and Shades see page 115.

The ATLANTA **Honor Bill** **\$4,447⁰⁰**

Our Guarantee Protects You—Order Your House From This Book—Prices Include Plans and Specifications.

SEARS, ROEBUCK AND CO.

FIRE DINNER SET.

MOST WONDERFUL VALUE.
 NEW THIS SEASON, the Hampshire Dinner Set is made of the finest porcelain, pure white in color with a rich honey glaze. It is a rare and valuable set of dinnerware. The set is complete in every respect and is a most attractive and useful addition to the home. The set is made of the finest porcelain, pure white in color with a rich honey glaze. It is a rare and valuable set of dinnerware. The set is complete in every respect and is a most attractive and useful addition to the home.

OUR ARBUS FLORAL PATTERN
 is one of the best medium priced patterns in our line. The decoration is in a simple and tasteful design, and is in keeping with the latest fashion. The set is made of the finest porcelain, pure white in color with a rich honey glaze. It is a rare and valuable set of dinnerware. The set is complete in every respect and is a most attractive and useful addition to the home.

ORAL BORDER DINNER SET.
 IN ENGLAND.
 IN BLUE OR HIGH RAGE GREEN.

OUR FLORAL BORDER DINNER SET
 is the best value ever offered in any quality English ware. It is made by the celebrated W. H. H. Pottery, England. The set is made of the finest porcelain, pure white in color with a rich honey glaze. It is a rare and valuable set of dinnerware. The set is complete in every respect and is a most attractive and useful addition to the home.

DINNER SET.
 GREEN CHINA CO.

FULL GOLD TRIMMED. One of the most attractive and useful additions to the home. The set is made of the finest porcelain, pure white in color with a rich honey glaze. It is a rare and valuable set of dinnerware. The set is complete in every respect and is a most attractive and useful addition to the home.

Equipo médico

Aspirina (12 pastillas)	10 ¢
Sales de Epsom (sulfato de magnesio)	18 ¢/kg
Antiácido	25 ¢
Laxante, remedio natural	25 ¢
Maletín médico	10,45 \$
Fórceps	3,59 \$
Juego de escalpos	1,39 \$
Jeringuillas hipodérmicas	12,50 \$
Pulverizador	1,39 \$
Vendas de gasa (5 m)	69 ¢
Termómetro clínico	69 ¢
Alcohol (2 l)	20 ¢
Jeringuilla de caucho	69 ¢
Cuña	1,79 \$
Silla de ruedas	39,95 \$
Muletas de madera	1,59 \$
Apósito adhesivo	29 ¢
Plantillas ortopédicas de metal	1,98 \$
Tobilleras de cuero (el par)	98 ¢

Actividades al aire libre y viajes

Utensilios de cocina	8,98 \$
Cocina de acampada	6,10 \$
Termo	89 ¢
Bañera plegable	6,79 \$

Manta impermeable (147 × 243 cm)	5,06 \$
Catre plegable	3,65 \$
Lámpara de carburo (haz 90 m)	2,59 \$
Lata de carburo (1 kg)	25 ¢
Reflector	5,95 \$
Linterna de gasolina (con bomba incorporada)	6,59 \$
Linterna de queroseno	1,39 \$
Linterna sellada	1,68 \$
Linterna eléctrica	1,35 \$ - 2,25 \$
Baterías	60 ¢
Linterna pequeña	1 \$
Bengala (de un solo uso)	27 ¢
Telescopio	3,45 \$
Prismáticos (de 3 a 6 aumentos)	6 \$ - 23 \$
Binoculares	28,50 \$
Brújula adornada	3,25 \$
Brújula con tapa	2,85 \$
Cuchillo de caza	2,35 \$
Navaja de bolsillo de 2 hojas	1,20 \$
Destral	98 ¢
Trampa para animales pequeños	2,48 \$
Trampa de resorte para animales pequeños	5,98 \$
Cepo para osos	11,43 \$
Caña de pescar desmontable y aparejos	9,35 \$
Bramante	27 ¢
Podómetro	1,70 \$

Zurrón de lona.....	3,45 \$
Velas de 15 horas (12)	62 ¢
Caja de cerillas estanca	48 ¢
Bote de remos de acero (4 plazas).....	35,20 \$
Motor de 2 caballos para botes de remos	79,95 \$
Canoa de madera y lona	75 \$

Equipaje

Bolsa de mano (4 kg).....	7,45 \$
Maleta (8 kg).....	9,95 \$
Baúl (25 kg).....	12 \$
Baúl ropero (50 kg).....	54,95 \$
Baúl ropero (60 kg).....	79,95 \$
Maleta de charol negro	12,50 \$

Tiendas de campaña

Tienda de 2,10 × 2,10 m	11,48 \$
Tienda de 3,60 × 4,80 m	28,15 \$
Tienda de 4,80 × 7,30 m	53,48 \$
Lona impermeable de 7,30 × 10,90 m	39,35 \$
Carpa para coche de 2,10 × 2,10 m.....	12,80 \$
Piquetas de hierro de 35 cm (docena).....	1,15 \$
Cama para automóvil.....	8,95 \$
Cantimplora (95 cl)	1,69 \$
Bidón estanco (20 l).....	3,98 \$
Bolsa de agua (4 l).....	80 ¢
Bolsa de agua (8 l).....	1,04 \$
Bolsa de agua (20 l).....	2,06 \$

Herramientas

Juego de herramientas (20 piezas).....	14,90 \$
Taladro manual (con 8 brocas).....	6,15 \$
Polea grande de acero	1,75 \$
Candado	95 ¢
Cuerda (15 m)	8,60 \$
Cadena fina (por m).....	30 ¢
Herramientas de relojero.....	7,74 \$
Palanca	2,25 \$
Serrucho	1,65 \$
Soplete de gasolina.....	4,45 \$
Guantes de electricista	1,98 \$
Cinturón de herramientas y arnés de seguridad	3,33 \$
Crampones para postes.....	2,52 \$
Juego de herramientas de joyero (48 piezas).....	15,98 \$
Lijadora.....	6,90 \$
Pala	95 ¢
Caja de herramientas para el hogar	14,90 \$

Herramientas para investigadores

Esposas.....	3,35 \$
Llave extra de las esposas	28 ¢
Silbato policial	30 ¢
Dictáfono.....	39,95 \$

Magnetófono de alambre.....	129,95 \$
Reloj de muñeca	5,95 \$
Reloj de bolsillo de oro	35,10 \$
Estilográfica recargable	1,80 \$
Portaminas	85 ¢
Atril de escritura	20 ¢
Camisa de fuerza.....	9,50 \$
Cuaderno de dibujo.....	25 ¢
Traje de buceo completo.....	1.200 \$
Máquina de escribir Remington	40 \$
Máquina de escribir Harris	66,75 \$
Microscopio de bolsillo.....	58 ¢
Microscopio de mesa de 110x.....	17,50 \$
Caja fuerte (1 m de altura, 500 kg)	62,50 \$
Paraguas.....	1,79 \$
Pipa de agua turca.....	99 ¢
Cigarrillos (por paquete)	10 ¢
Caja de puros.....	2,29 \$
Diccionario universal.....	6,75 \$
Enciclopedia de 10 volúmenes	49 \$
Mascarilla de esponja	1,95 \$
Lupa de bolsillo de tres lentes (de 7 a 30 aumentos) .	1,68 \$
Biblia	3,98 \$
Maletín.....	1,48 \$
Globo terráqueo	9,95 \$
Escritorio abatible.....	16,65 \$
Librería de madera de roble con puertas de cristal.....	24,65 \$
Carrito para bebés	34,45 \$
Extintor químico.....	13,85 \$
Monóculo de relojero.....	45 ¢

Educación

Enseñanza universitaria (1 semestre).....	275 \$ - 480 \$
Alojamiento de estudiante y régimen alimenticio (1 año)	350 \$ - 520 \$
Libros de texto (1 semestre).....	30 \$

Transporte

Automóviles (precio de un modelo de gama media):	
Motocicleta Norton	95 \$
Buick modelo D-45	1.020 \$
Cadillac Tipo 55	2.240 \$
Chevrolet Capitol.....	695 \$
Chrysler modelo F-58	1.045 \$
Dodge modelo S/1	985 \$
Duesenberg J.....	20.000 \$
Ford modelo T.....	360 \$
Ford modelo A	450 \$
Hudson Super Six Serie J	1.750 \$
Oldsmobile 43-AT	1.345 \$
Packard Twin Six Turismo	2.950 \$
Pierce-Arrow	6.000 \$
Pontiac 6-28 Sedan	745 \$
Studebaker Std./Dictator.....	995 \$

Chevrolet Roadster	570 \$
Hudson, berlina (7 plazas)	1.450 \$
Studebaker, turismo (5 plazas)	995 \$
Chevrolet F.B. Coupe (usado)	300 \$
Buick de 1917 (usado)	75 \$
Camioneta Chevrolet	545 \$
Camión Dodge de 1/2 tonelada	1.085 \$
Camión Ford modelo TT	490 \$

Vehículos no estadounidenses

Bentley 3-Litros, Inglaterra	9.000 \$
BMW Dixi, Alemania	1.225 \$
Citroën C3, Francia	800 \$
Hispano-Suiza Alfonso XIII, España	4.000 \$
Lancia Lambda 214, Italia	4.050 \$
Mercedes-Benz SS, Alemania	7.750 \$
Renault AX, Francia	500 \$
Rolls-Royce, Inglaterra:	
Silver Ghost	6.750 \$
Phantom I	10.800 \$

Accesorios para vehículos

Neumático	10,95 \$
Kit de reparación de neumáticos	32 ¢
Cadenas para la nieve	4,95 \$
Gato	1 \$
Batería de automóvil	14,15 \$
Radiador	8,69 \$
Faro de repuesto	30 ¢
Bomba de aire portátil	3,25 \$
Foco de automóvil	2,95 \$
Portaequipajes	1,35 \$

Transporte aéreo

Precio medio del billete (por cada 15 km)	2 \$
Internacional (por cada 150 km)	18 \$
Biplano de entrenamiento	300 \$
Biplano Travel Air 2000	3.000 \$

Billetes de tren

80 km	2 \$
160 km	3 \$
800 km	6 \$

Pasaje de barco (EE. UU./Inglaterra)

Primera clase (Ida)	120 \$
Primera clase (Ida y vuelta)	200 \$
Tercera clase	35 \$
Globo aerostático (4 personas)	1.800 \$+
Billete de tranvía	10 ¢
Billete de autobús	5 ¢

Comunicaciones

Telegramas:	
Por 12 palabras	25 ¢
Por palabra adicional	2 ¢
Internacional, por palabra	1,25 \$
Envío postal, por cada 30 grs.	2 ¢
Postal	5 ¢ - 20 ¢
Receptor de radio de consola	49,95 \$
Teléfono de sobremesa	15,75 \$
Equipo telegráfico	4,25 \$
Periódico	5 ¢

Ocio

Entrada de cine, butaca	15 ¢
Entrada de cine, «nickelodeon» (pases económicos)	5 ¢
Entrada a un partido de béisbol profesional	1 \$
Entrada a una sala de conciertos, patio de butacas	4 \$
Entrada a una sala de conciertos, palco	10 \$
Banjo de jazz de 4 cuerdas	7,45 \$
Saxofón de bronce	69,75 \$
Fonógrafo de aparador	98 \$
Discos de fonógrafo	75 ¢
Cámara de cajón Brownie	2,29 \$ - 4,49 \$
Película, 24 Exposiciones	38 ¢
Equipo de revelado	4,95 \$
Cámara plegable Kodak No. 1	4,25 \$ - 28,00 \$
Cámara comercial Eastman	140 \$
Cámara de 16 mm y proyector	335 \$
Receptor de radio portátil	65 \$
Acordeón	8,95 \$
Ukelele (kit)	2,75 \$
Guitarra (kit)	9,95 \$
Violín (kit)	14,95 \$
Corneta	3,45 \$
Órgano de salón	127 \$
Reproductor de piano	447 \$

Deportes y juegos

150 canicas de arcilla	15 ¢
25 canicas de vidrio	33 ¢
Guante de béisbol	5,45 \$
Bate de béisbol	1,30 \$
Protecciones y máscara de receptor de béisbol	14,10 \$
Pelota de béisbol	55 ¢
Pelota de baloncesto	6,75 \$
Pelota de rugby	4,15 \$
Patines	1,65 \$
Raqueta de tenis y 3 pelotas	4,82 \$
Conjunto de golf para principiantes con bolsa	9,25 \$
Palo de acero de golf profesional	6,15 \$
Bolsa de golf	5,95 \$
Guantes de boxeo	3,75 \$
Mancuernas de 3 kg (2)	1,68 \$
Pértiga de bambú de 3 m	7,40 \$

Baraja de cartas	59 ¢
Tablero de ouija	98 ¢
Dominó	59 ¢
Ajedrez	1,39 \$
Bicicleta	23,95 \$
Set de cróquet	2,30 \$
Palo de billar	1,99 \$
Juego de Mahjong	1,80 \$

ARMAS Y MUNICIÓN

Munición de armas de fuego

.22 largo para fusil (caja de 100)	54 ¢
.22 punta hueca (caja de 100)	53 ¢
.25 percusión anular (caja de 100)	1,34 \$
.30-06 gubernamental (caja de 100)	7,63 \$
.32 especial (caja de 100)	5,95 \$
.32-20 repetidora (caja de 100)	2,97 \$
.38 corto (caja de 100)	1,75 \$
.38-55 repetidora (caja de 100)	6,60 \$
.44 alta potencia (caja de 100)	4,49 \$
.45 automática (caja de 100)	4,43 \$
Cartuchos calibre 10 (caja de 25)	1 \$
Cartuchos calibre 10 (caja de 100)	3,91 \$
Cartuchos calibre 12 (caja de 25)	93 ¢
Cartuchos calibre 12 (caja de 100)	3,63 \$
Cartuchos calibre 16 (caja de 25)	86 ¢
Cartuchos calibre 16 (caja de 100)	3,34 \$
Cartuchos calibre 20 (caja de 25)	85 ¢
Cartuchos calibre 20 (caja de 100)	3,30 \$
Herramientas para escopeta de un cañón, calibre 12 (76 cm)	9,20 \$
Herramientas para escopeta de doble cañón, calibre 12 (76 cm)	21,35 \$
Cargador adicional para Colt automático calibre 32	95 ¢
Cargador adicional para pistola Colt calibre 22	1,90 \$

Para consultar el precio de las armas de fuego, véase la **Tabla de armas**, páginas 252-257.

Armas cuerpo a cuerpo

Estoque	12,50 \$
Bayoneta	3,75 \$
Daga	2,50 \$
Navaja de afeitar	65 ¢ - 5,25 \$
Nudilleras	1 \$
Porra (30 cm)	1,98 \$
Fusta	60 ¢
Hacha de leñador de 2 kgs.	1,95 \$
Látigo de 40 cm	1,75 \$

Armas ilegales de los años 20

Se pueden obtener objetos poco comunes o ilegales en el mercado negro. Las etapas para poder llevar a cabo una compra son: encontrar un vendedor, negociar un precio, intercambiar el dinero por la mercancía y escapar con ella. La policía podría intervenir o el vendedor intentar robar o asesinar al comprador.

Los siguientes precios son nominales para los años 20. En el caso de comprar munición militar reciente, si es que se puede encontrar, hay que duplicar el precio que se indica en la lista y, además, esperar un mes.

Metralleta Thompson: 1D6×50 \$ la unidad.

Ametralladora calibre .30: 1D100×50 \$ la unidad.

Munición AP calibre .30: 25 \$ cada cinta de 500 balas (excedentes de la Primera Guerra Mundial).

Ametralladora calibre .50 (refrigerada por agua): 1D100×30 \$ + 300 \$ la unidad.

Munición AP calibre .50: 45 \$ cada cinta de 500 balas (excedentes de la Primera Guerra Mundial).

Mortero de 60 mm: 1D6×200 \$ la unidad.

Proyectil HE de 60 mm: 2 \$ cada uno (daño 4D6, radio 3 m, 30% defectuosos).

Bengala de 60 mm: 100.000 candelas (intensidad luminosa), 25 segundos de suspensión en el aire.

Cañón de campaña de 75 mm: 1D100×100 \$ + 800 \$ la unidad; aquellos cuyo precio de venta sea inferior a 3.000 \$ solo son precisos a distancias no superiores a los 200 m.

Proyectil HE o AP de 75 mm: 10 \$ cada uno (excedentes de la Primera Guerra Mundial, 50% defectuosos).

Granada de mano: 50 \$ por caja de 24 unidades (excedente de la Primera Guerra Mundial, 50% defectuosas).



ACTUALIDAD

Ropa de caballero

Traje de seda a medida.....	1.000 \$+
Traje de lana a rayas.....	350 \$
Traje de dos piezas de mezcla de rayón.....	200 \$
Chándal con rodilleras.....	50 \$
Chaqueta de cuero Bomber.....	200 \$
Gabardina de cuero.....	250 \$
Camisa amplia de sarga.....	35 \$
Pantalones de doble costura.....	36 \$
Jersey de cuello plano de algodón.....	35 \$
Vaqueros.....	40 \$+
Zapatos de cuero.....	50 \$
Calzado deportivo.....	100 \$
Corbata de seda.....	35 \$
Ropa interior térmica.....	15 \$
Bañador de nailon.....	15 \$
Chaleco de acampada.....	60 \$
Botas de senderismo de buena calidad.....	200 \$
Chaleco antibalas.....	600 \$+

Ropa de señora

Vestido de diseño (de una sola puesta).....	500 \$+
Vestido de seda fina.....	400 \$
Dos piezas acrílico.....	150 \$
Traje de chaqueta de rayón.....	90 \$
Pantalón de pinzas de dacrón.....	25 \$
Vaqueros lavados a la piedra.....	35 \$
Chaqueta de cuero de motorista.....	260 \$
Chaqueta de punto.....	190 \$
Polo.....	35 \$
Falda estampada de moda.....	50 \$
Zapatillas de tenis.....	100 \$
Botas (de moda).....	160 \$
Botas de senderismo de buena calidad.....	200 \$
Bolso.....	350 \$
Pantalón corto de ciclista.....	20 \$
Chaleco de acampada.....	60 \$
Chaleco antibalas.....	600 \$+

Comunicaciones

Servicio telefónico local.....	20 \$
Teléfono inalámbrico.....	50 \$
Teléfono móvil.....	50 \$

Ordenadores

Ordenador PC de sobremesa barato.....	100 \$+
Ordenador portátil.....	400 \$+
Ordenador PC de sobremesa de buena calidad.....	1.500 \$+
Ordenador portátil de buena calidad.....	1.300 \$+
Tableta.....	400 \$
Software de monitorización de correo electrónico.....	200 \$

Electrónica

Radio Banda Ciudadana con escáner policial.....	90 \$
Walkie-Talkie tribanda.....	35 \$
Escáner de radares.....	40 \$
Cámara digital 35 mm SLR.....	450 \$
Cámara de bolsillo desechable.....	10 \$
Detector de metales.....	240 \$
Contador Geiger.....	400 \$
Sistema de alarma por detección de movimiento.....	200 \$
Alarma de perímetro inalámbrica.....	260 \$
Modulador de voz telefónico.....	60 \$
Cámara bolígrafo.....	250 \$
Detector de escuchas telefónicas.....	400 \$
Detector de micrófonos ocultos.....	900 \$
Cámara espía corporal.....	200 \$
Grabadora digital disimulada.....	300 \$+
Dispositivo de escucha.....	200 \$+
Gafas de visión nocturna.....	600 \$+

Ocio

Televisor LED.....	1.000 \$+
Televisor 3D.....	2.000 \$+
Entrada de cine.....	10 \$
Entrada para un concierto.....	50 \$+
Entrada para un partido de fútbol profesional (asientos baratos).....	55 \$
Entrada para un ballet (asientos baratos).....	65 \$

Alojamiento

Hotel económico.....	40 \$
Hotel corriente.....	90 \$+
A la semana (con servicio).....	500 \$
Hotel bueno.....	200 \$+
Hotel de lujo.....	600 \$+
Casa (alquiler anual).....	20.000 \$+
Apartamento, bueno (alquiler semanal).....	350 \$+

Equipo médico

Maletín médico.....	100 \$
Respirador desechable.....	30 \$
Botiquín de primeros auxilios.....	60 \$
Equipo de urgencias para quemaduras.....	160 \$
Unidad portátil de oxígeno.....	70 \$

Actividades al aire libre y viajes

Utensilios de cocina (4 personas).....	25 \$
Cocina de camping de propano.....	60 \$
Inodoro químico portátil.....	110 \$
Saco de dormir (algodón y poliéster).....	30 \$
Saco de dormir polar.....	200 \$
Lámpara fluorescente de 6 W.....	30 \$
Prismáticos de enfoque automático.....	1.300 \$
Cuchillo de supervivencia.....	65 \$
Cuchillo multiusos.....	30 \$

Machete barato.....	20 \$
Cuerda rígida de 10,5 mm (50 m)	250 \$
GPS portátil	260 \$
Material de escalada (1 persona).....	2.000 \$
Kayak de paseo (1 persona)	1.000 \$
Equipo de submarinismo de buena calidad	2.500 \$+
Pistola de bengalas.....	100 \$

Equipaje

Mochila de calidad (1/2 kg)	60 \$
Equipaje de mano con ruedas (3 kg)	90 \$
Petate (3 kg)	30 \$

Tiendas de campaña y caravanas

Tienda familiar (3 habitaciones)	70 \$
Tienda geodésica (3 plazas)	300 \$
Autocaravana Winnebago	120.000 \$+
Generador eléctrico.....	200 \$

Herramientas

Compresor de aire (12 l).....	600 \$
Caja de herramientas de mecánico (255 piezas)	500 \$
Equipo de soldador.....	1.400 \$
Herramientas de cerrajería.....	90 \$

Vehículos de motor

Motocicleta BMW	23.000 \$
Motocicleta Ducati Streetfighter	13.000 \$
Rolls Royce Ghost Sedan	260.000 \$
Aston Martin DB9	200.500 \$
Cadillac SUV	62.000 \$
BMW Serie 1.....	38.000 \$
Corvette descapotable	54.000 \$
Dodge SUV	33.000 \$
Toyota Prius	27.000 \$
Ford Focus.....	16.500 \$

Transporte aéreo

Precio medio del billete (por cada 15 km)	1,40 \$ - 9,80 \$
Internacional (por cada 150 km)	22 \$ - 28 \$

Billetes de tren

80 km	6,25 \$
160 km	12,50 \$
800 km	62,50 \$

Pasaje de barco (EE. UU./Inglaterra)

Primera clase (Ida).....	3.500 \$+
Clase turista (Ida)	1.600 \$+
Contenedor de carga	1.400 \$+

ARMAS Y MUNICIÓN

Munición de armas de fuego

Para consultar el precio de las armas de fuego, véase la **Tabla de armas**, páginas 252-257.

.22 largo para fusil (caja de 500).....	21 \$
.220 Swift (caja de 50)	24 \$
.25 automática (caja de 50)	15 \$
.30 carabina (caja de 50)	15 \$
.30-06 fusil (caja de 50)	15 \$
.357 Magnum (caja de 50)	22 \$
.38 especial (caja de 50)	17 \$
5.56mm (caja de 50)	24 \$
9mm Parabellum (caja de 50)	12 \$
.44 Magnum (caja de 50)	39 \$
.45 automática (caja de 100).....	23 \$
Cartuchos calibre 10 (caja de 25)	40 \$
Cartuchos calibre 12 (caja de 25)	30 \$
Cartuchos calibre 16 (caja de 25)	26 \$
Cartuchos calibre 20 (caja de 25)	28 \$
Silenciador de pistola (ilegal).....	1.000 \$+
Mira láser	300 \$+
Mira telescópica	200 \$+
Pistola eléctrica.....	50 \$+
Porra eléctrica.....	65 \$
Aerosol de pimienta	16 \$
Nudilleras de aluminio	20 \$
Ballesta, compuesta	600 \$+
12 saetas de ballesta	38 \$
Cerbatana (con dardos)	35 \$
Bandolera	60 \$
Nunchaku.....	25 \$



| Tabla XVII: Armas |

| Armas cuerpo a cuerpo

Nombre	Habilidad	Dañ	Alcance	Usos	Carg 25	Coste	FD	Época años 20,
Aerosol de pimienta*	Combatir (Pelea)	aturdimiento	2 m	1	chorros	-/10 \$	-	actual
Antorcha encendida	Combatir (Pelea)	1D6 + quemadura	Toque	1	-	0,05 \$/0,50 \$	-	años 20, actual
Arcos y flechas (i)	Armas de fuego (Arco)	1D6 + ½BD	30 m	1	1	7 \$/75 \$	97	años 20, actual
Ballesta (i)	Armas de fuego (Arco)	1D8+2	50 m	1/2	1	10 \$/100 \$	96	años 20, actual
Bumerán de guerra	Lanzar	1D8 + ½BD	FUE m	1	-	2 \$/4 \$	-	rara
Cable eléctrico, (220 V)	Combatir (Pelea)	2D8 + aturdimiento	Toque	1	-	-	95	actual
Cable estrangulador*	Combatir (Cable)	1D6 + BD	Toque	1	-	0,50 \$/3 \$	-	años 20, actual
Cachiporra (Bastón y similares)	Combatir (Pelea)	1D8 + BD	Toque	1	-	2 \$/15 \$	-	años 20, actual
Cuchillo, grande (machete, etc.) (i)	Combatir (Pelea)	1D8 + BD	Toque	1	-	4 \$/50 \$	-	años 20, actual
Cuchillo, mediano (cuchillo de trinchar, etc.) (i)	Combatir (Pelea)	1D4+2 + BD	Toque	1	-	2 \$/15 \$	-	años 20, actual
Cuchillo, pequeño (navaja, etc.) (i)	Combatir (Pelea)	1D4 + BD	Toque	1	-	2 \$/6 \$	-	años 20, actual
Destral/hoz (i)	Combatir (Hacha)	1D6+1 + BD	Toque	1	-	3 \$/9 \$	-	años 20, actual
Espada, ligera (florete, bastón espada) (i)	Combatir (Espada)	1D6 + BD	Toque	1	-	25 \$/100 \$	-	años 20, actual
Espada, mediana (estoque, espada) (i)	Combatir (Espada)	1D6+1 + BD	Toque	1	-	15 \$/100 \$	-	años 20, actual
Espada, pesada (sable de caballería) (i)	Combatir (Espada)	1D8+1 + BD	Toque	1	-	30 \$/75 \$	-	años 20, actual
Hacha de leñador (i)	Combatir (Hacha)	1D8+2 + BD	Toque	1	-	5 \$/10 \$	-	años 20, actual
Lanza (lanza de caballería)(i)	Combatir (Lanza)	1D8 + BD	Toque	1	-	25 \$/150 \$	-	años 20, actual
Lanza, arrojada (i)	Lanzar	1D8 + ½BD	FUE m	1	-	1 \$/25 \$	-	rara
Látigo	Combatir (Látigo)	1D3 + ½BD	3 m	1	-	5 \$/50 \$	-	años 20
Motosierra* (i)	Combatir (Motosierra)	2D8	Toque	1	-	-/300 \$	95	actual
Nudillera	Combatir (Pelea)	1D3+1 + BD	Toque	1	-	1 \$/10 \$	-	años 20, actual
Nunehaku	Combatir (Mayal)	1D8 + BD	Toque	1	-	1 \$/10 \$	-	años 20, actual
Palo, grande (bate de béisbol, palo de críquet, atizador)	Combatir (Pelea)	1D8 + BD	Toque	1	-	3 \$/35 \$	-	años 20, actual
Palo, pequeño (porra de policía)	Combatir (Pelea)	1D6 + BD	Toque	1	-	3 \$/35 \$	-	años 20, actual
Piedra, arrojada	Lanzar	1D4 + ½BD	FUEx0,3 m	1	-	-	-	años 20, actual
Pistola eléctrica (contacto)*	Combatir (Pelea)	1D3 + aturdimiento	Toque	1	varia	-/200 \$	97	actual
Pistola eléctrica (dardos)	Armas de fuego (Arma corta)	1D3 + aturdimiento	5 m	1	3	-/400 \$	95	actual
Shuriken (i)	Lanzar	1D3 + ½BD	20 m	2	-	0,50 \$/3 \$	100	años 20, actual

| Tabla XVII: Armas |

| Armas cortas (i)*

Nombre	Habilidad	Daño	Alcance	Usos	Carg	Coste	FD	Época
Beretta M9	Armas de fuego (Arma corta)	1D10	15 m	1 (3)	15	-/500 \$	98	actual
Derringer .25 (1 bala)	Armas de fuego (Arma corta)	1D6	3 m	1	1	12 \$/55 \$	100	años 20
IMI Desert Eagle	Armas de fuego (Arma corta)	1D10+1D6+3	15 m	1 (3)	7	-/650 \$	94	actual
Luger modelo P08	Armas de fuego (Arma corta)	1D10	15 m	1 (3)	8	75 \$/600 \$	99	años 20, actual
Pistola automática .22 corto	Armas de fuego (Arma corta)	1D6	10 m	1 (3)	6	25 \$/190 \$	100	años 20, actual
Pistola automática .32 o 7,65 mm	Armas de fuego (Arma corta)	1D8	15 m	1 (3)	8	20 \$/350 \$	99	años 20, actual
Pistola automática .45	Armas de fuego (Arma corta)	1D10+2	15 m	1 (3)	7	40 \$/375 \$	100	años 20, actual
Pistola automática Glock 17 9 mm	Armas de fuego (Arma corta)	1D10	15 m	1 (3)	17	-/500 \$	98	actual
Pistola automática. 38	Armas de fuego (Arma corta)	1D10	15 m	1 (3)	8	30 \$/375 \$	99	años 20, actual
Pistola de chispa	Armas de fuego (Arma corta)	1D6+1	10 m	1/4	1	30 \$/300 \$	95	rara
Revólver .32 o 7,65 mm	Armas de fuego (Arma corta)	1D8	15 m	1 (3)	6	15 \$/200 \$	100	años 20, actual
Revólver .38 o 9 mm	Armas de fuego (Arma corta)	1D10	15 m	1 (3)	6	25 \$/200 \$	100	años 20, actual
Revólver .41	Armas de fuego (Arma corta)	1D10	15 m	1 (3)	8	30 \$/-	99	años 20, rara
Revólver .45	Armas de fuego (Arma corta)	1D10+2	15 m	1 (3)	6	30 \$/300 \$	100	años 20, actual
Revólver Magnum .357	Armas de fuego (Arma corta)	1D8+1D4	15 m	1 (3)	6	-/425 \$	100	actual
Revólver Magnum .44	Armas de fuego (Arma corta)	1D10+1D4+2	15 m	1 (3)	6	-/475 \$	100	actual

| Fusiles (i)*, véase también Fusiles de asalto

Nombre	Habilidad	Daño	Alcance	Usos	Carg	Coste	FD	Época
Carabina de palanca .30	Armas de fuego (Fusil)	2D6	50 m	1	6	19 \$/150 \$	98	años 20, actual
Carabina SKS	Armas de fuego (Fusil)	2D6+1	90 m	1 (2)	10	500 \$	97	actual
Fusil de aire comprimido Coronel Moran	Armas de fuego (Fusil)	2D6+1	20 m	1/3	1	200 \$	88	años 20
Fusil de caza de elefantes (2 balas)	Armas de fuego (Fusil)	3D6+4	100 m	1 o 2	2	400 \$/ 1.800 \$	100	años 20, actual
Fusil de cerrojo .22	Armas de fuego (Fusil)	1D6+1	30 m	1	6	13 \$/70 \$	99	años 20, actual
Fusil de cerrojo .30-06	Armas de fuego (Fusil)	2D6+4	110 m	1	5	75 \$/175 \$	100	años 20, actual
Fusil Garand M1, M2	Armas de fuego (Fusil)	2D6+4	110 m	1	8	400 \$	100	II GM, posterior
Fusil Marlin .444	Armas de fuego (Fusil)	2D8+4	110 m	1	5	400 \$	98	actual
Fusil Martini-Henri .45	Armas de fuego (Fusil)	1D8+1D6+3	80 m	1/3	1	20 \$/200 \$	100	años 20
Fusil semiautomático .30-06	Armas de fuego (Fusil)	2D6+4	110 m	1	5	275 \$	100	actual
Lee-Enfield .303	Armas de fuego (Fusil)	2D6+4	110 m	1	5	50 \$/300 \$	100	años 20, actual
Mosquete Springfield .58	Armas de fuego (Fusil)	1D10+4	60 m	1/4	1	25 \$/350 \$	95	rara

| Tabla XVII: Armas |

| Escopetas*

Nombre	Habilidad	Daño	Alcance	Usos	Carg	Coste	FD	Época
Benelli M3 calibre 12 (culata plegable)	Armas de fuego (Escopeta)	4D6/2D6/1D6	10/20/50 m	1 o 2	7	-/895 \$	100	actual
Escopeta calibre 10 (2 cañones)	Armas de fuego (Escopeta)	4D6+2/ 2D6+1/1D4	10/20/50 m	1 o 2	2	rara	100	años 20 rara
Escopeta calibre 12 (2 cañones)	Armas de fuego (Escopeta)	4D6/2D6/1D6	10/20/50 m	1 o 2	2	40 \$/200 \$	100	años 20, actual
Escopeta calibre 12 (2 cañones, recortados)	Armas de fuego (Escopeta)	4D6/1D6	5/10 m	1 o 2	2	N/A	100	años 20
Escopeta calibre 12 (de corredera)	Armas de fuego (Escopeta)	4D6/2D6/1D6	10/20/50 m	1	5	45 \$/100 \$	100	actual
Escopeta calibre 12 (semiautomática)	Armas de fuego (Escopeta)	4D6/2D6/1D6	10/20/50 m	2	5	45 \$/100 \$	100	actual
Escopeta calibre 16 (2 cañones)	Armas de fuego (Escopeta)	2D6+2/ 1D6+1/1D4	10/20/50 m	1 o 2	2	40 \$/rara	100	años 20
Escopeta calibre 20 (2 cañones)	Armas de fuego (Escopeta)	2D6/1D6/1D3	10/20/50 m	1 o 2	2	35 \$/rara	100	años 20
SPAS calibre 12 (culata plegable)	Armas de fuego (Escopeta)	4D6/2D6/1D6	10/20/50 m	1	8	-/600 \$	98	actual

| Subfusiles (i)

Nombre	Habilidad	Daño	Alcance	Usos	Carg	Coste	FD	Época
Bergmann MP181/ MP2811	Armas de fuego (Subfusil)	1D10	20 m	1 (2) o fuego automático	20/30/32	1.000 \$/ 20.000 \$	96	años 20
Heckler & Koch MP5	Armas de fuego (Subfusil)	1D10	20 m	1 (2) o fuego automático	15/30	N/A	97	actual
Ingram MAC-11	Armas de fuego (Subfusil)	1D10	15 m	1 (3) o fuego automático	32	-/750 \$	96	actual
Subfusil Skorpion	Armas de fuego (Subfusil)	1D8	15 m	1 (3) o fuego automático	20	N/A	96	actual
Subfusil UZI	Armas de fuego (Subfusil)	1D10	20 m	1 (2) o fuego automático	32	-/1.000 \$	98	actual
Thompson	Armas de fuego (Subfusil)	1D10+2	20 m	1 o fuego automático	20/30/50	200 \$/-	96	años 20

| Fusiles de asalto (i)

Nombre	Habilidad	Daño	Alcance	Usos	Carg	Coste	FD	Época
AK-47 o AKM	Armas de fuego (Fusil)	2D6+1	100 m	1 (2) o fuego automático	30	-/200 \$	100	actual
AK-74	Armas de fuego (Fusil)	2D6	110 m	1 (2) o fuego automático	30	-/1.000 \$	97	actual
Barrett modelo 82	Armas de fuego (Fusil)	2D10+ 1D8+6	250 m	1	11	-/3.000 \$	96	actual
Beretta M70/90	Armas de fuego (Fusil)	2D6	110 m	1 o fuego automático	30	-/2.800 \$	99	actual
FN FAL ligera automática	Armas de fuego (Fusil)	2D6+4	110 m	1 (2) o ráfaga 3	20	-/1.500 \$	97	actual
Fusil de asalto Galil	Armas de fuego (Fusil)	2D6	110 m	1 o fuego automático	20	-/2.000 \$	98	actual
M16A2	Armas de fuego (Fusil)	2D6	110 m	1 (2) o ráfaga 3	30	N/A	97	actual
M4	Armas de fuego (Fusil)	2D6	90 m	1 o ráfaga 3	30	N/A	97	actual
Steyr AUG	Armas de fuego (Fusil)	2D6	110 m	1 (2) o fuego automático	30	-/1.100 \$	99	actual

| Tabla XVII: Armas |

| Ametralladoras (i)

Nombre	Habilidad	Daño	Alcance	Usos	Carg	Coste	FD	Época
Ametralladora Vickers .303	Armas de fuego (Ametralladora)	2D6+4	110 m	fuego automático	250	N/A	99	años 20
Bren	Armas de fuego (Ametralladora)	2D6+4	110 m	1 o fuego automático	30/100	3.000 \$/50.000 \$	96	años 20
Browning automática M1918	Armas de fuego (Ametralladora)	2D6+4	90 m	1 (2) o fuego automático	20	800 \$/1.500 \$	100	años 20
Browning M1917A1 .30	Armas de fuego (Ametralladora)	2D6+4	150 m	fuego automático	250	3.000 \$/30.000 \$	96	años 20
FN Minimi, 5.56 mm	Armas de fuego (Ametralladora)	2D6	110 m	fuego automático	30/200	N/A	99	actual
Gatling modelo 1882	Armas de fuego (Ametralladora)	2D6+4	100 m	fuego automático	200	2.000 \$/14.000 \$	96	años 20, rara
Mark I Lewis	Armas de fuego (Ametralladora)	2D6+4	110 m	fuego automático	27/97	3.000 \$/20.000 \$	96	años 20
Minigun*	Armas de fuego (Ametralladora)	2D6+4	200 m	fuego automático	4.000	N/A	98	actual

| Explosivos, Armas pesadas, Misc. (i)

Nombre	Habilidad	Daño	Alcance	Usos	Carg	Coste	FD	Época
Bomba casera	Demolición	1D10/3 m	colocada	un solo uso	un solo uso	N/A	95	años 20, actual
Cañón 75 mm	Artillería	10D10/2 m	500 m	1/4	individual	1.500 \$/-	99	años 20, actual
Cañón de tanque 120 mm (estabilizado)	Artillería	15D10/4 m	2.000 m	1	individual	N/A	100	años 20, actual
Cartucho de dinamita*	Lanzar	4D10/3 m	FUE×0,15 m	1/2	un solo uso	2 \$/5 \$	99	años 20, actual
Cóctel Molotov	Lanzar	2D6 + fuego	FUE×0,15 m	1/2	un solo uso	N/A	95	años 20, actual
Detonador	Electricidad	2D10/1 m	N/A	N/A	un solo uso	20 \$/caja	100	años 20, actual
Explosivo plástico (C-4), 110 gr	Demolición	6D10/3 m	colocado	un solo uso	un solo uso	N/A	99	actual
Fusil de 5 pulgadas montado, estabilizado	Artillería	12D10/4 m	3.000 m	2	carga automática	N/A	98	actual
Granada de mano*	Lanzar	4D10/3 m	FUE×0,15 m	1/2	un solo uso	N/A	99	años 20, actual
Lanzacohetes*	Armas de fuego (Pesada)	8D10/1 m	150 m	1	1	N/A	98	actual
Lanzagranadas M79	Armas de fuego (Pesadas)	3D10/2 m	20	1/3	1	N/A	99	actual
Lanzallamas	Armas de fuego (Lanzallamas)	2D6 + fuego	25 m	1	mínimo 10	N/A	93	años 20, actual
Mina antipersonal	Demolición	4D10/5 m	colocada	colocada	un solo uso	N/A	99	años 20, actual
Mina Claymore*	Demolición	6D6/20 m	colocada	colocada	un solo uso	N/A	99	actual
Mortero 81 mm	Artillería	6D10/6 m	500 m	2	individual	N/A	100	actual
Pistola de señalización (de bengalas)	Armas de fuego (Arma corta)	1D10+1D3 fuego	10	1/2	1	15 \$/75 \$	100	años 20, actual

| Leyenda:

+ BD: más Bonificación al daño, que varía de una persona a otra.

(i): indica una categoría de armas o un arma específica capaz de empalar. Cuando se obtiene un éxito Extremo en la tirada de ataque se habrá producido un empalamiento: daño máximo (y la Bonificación al daño máxima en el caso de las armas cuerpo a cuerpo) y añade a esto la tirada de daño del arma. No se aplica el empalamiento al contraatacar. A muy largo alcance, cuando solo un éxito Extremo conseguirá impactar al objetivo, el empalamiento solo sucederá cuando se obtenga un crítico (una tirada de 01).

1C, 2C: 1 cañón, 2 cañones.

1/2, 1/3: se puede disparar de forma precisa una vez cada dos o tres asaltos.

1 o 2: se pueden disparar uno o dos cañones en el mismo asalto.

2 m, 3 m, etc.: radio del daño de una explosión en metros; desde esa distancia hasta el doble de la misma, el daño se reduce a la mitad. Desde el doble hasta el triple de la misma, el daño se reduce a un cuarto. Más allá de esa distancia se ignora el daño.

Alcance: la distancia normal a la que ataca el arma.

Aturdimiento: puede que el personaje no actúe durante 1D6 asaltos (o el tiempo que indique el Guardián).

Balas en el arma (Carg): pueden darse varias opciones, en función del tamaño del cargador o el tambor que se utilice.

Común en la época: indica la disponibilidad según la época.

Coste: dividido entre el de los años 20/época actual (los precios de la época actual toman como referencia el mercado de coleccionistas, los de los años 20 no).

Daño: tira los dados indicados para determinar el daño causado por el arma. El daño aumenta cuando se obtiene un éxito Extremo en la tirada de ataque. Las armas se dividen en dos grupos a efectos de determinar el incremento de daño: empaladoras y no empaladoras. Las armas no empaladoras causan el daño máximo (y la Bonificación al daño máxima si fuera aplicable). Es importante recordar que solo aquellos que inician un ataque son capaces de causar más daño cuando obtienen un éxito Extremo; cualquier ataque exitoso que se hace al contraatacar no causa daño aumentado, ni siquiera obteniendo un éxito Extremo.

Fuego: el objetivo deberá superar una tirada de Suerte para evitar arder. En el asalto siguiente sufrirá el daño mínimo. Dobra esta cantidad cada asalto hasta extinguir el fuego (suponiendo que el objetivo sea inflamable).

Funcionamiento defectuoso (FD): si una tirada de dados obtiene un resultado igual o mayor al Índice de funcionamiento defectuoso del arma, el tirador no solamente fallará, sino que el arma no disparará.

Habilidad: habilidad requerida para usar el arma.

N/A: no suele estar disponible comercialmente (en su configuración de fuego automático o ninguna).

Ráfaga/Fuego automático: el modo de disparo de algunas armas automáticas se puede cambiar entre ráfaga y fuego automático; esas armas de fuego no suelen estar a disposición de los civiles; los precios reflejan el del mercado negro.

Rara: tal vez obsoleta; un ejemplar digno de coleccionistas o puede que ilegal.

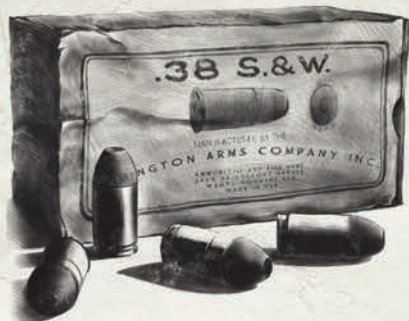
Usos: cantidad de ataques que se pueden iniciar en un asalto de combate (no afecta a cantidad de veces que un personaje puede contraatacar con un arma cuerpo a cuerpo). La mayoría de las armas de fuego disparan una sola bala sin penalización alguna; es posible disparar más balas hasta alcanzar el máximo (el número que se muestra entre paréntesis), pero cada disparo se hará con un dado de penalización. Algunas armas tienen la capacidad de ráfaga o fuego automático; cuando utilices alguna de ellas, aplica las reglas de fuego automático.

*** VÉASE LA NOTA A CONTINUACIÓN:**

Aerosol de pimienta: esta arma no utiliza las reglas para disparos a bocajarro. El objetivo deberá obtener un resultado igual a la quinta parte de su DES o menos en 1D100 para evitar quedar cegado temporalmente. Solo resulta efectivo contra seres humanos u otros adversarios similares.

Arma corta: si se hace más de un disparo por asalto se aplica un dado de penalización en todas las tiradas. El número entre paréntesis indica la cantidad máxima de disparos que se pueden hacer en un solo asalto.

MCPLUNEGAR QUINN & SONS, CO.



SI USTED BUSCA LA MEJOR munición, que le garantice superioridad en penetración, eficiencia y resultados, le instamos a probar nuestros productos.

TODO TIPO DE CALIBRES Y ARMAS:
REMINGTON - COLT - BROWNING - WINCHESTER - S&W

Cable estrangulador: requiere que la víctima supere una Maniobra de combate para poder escapar o sufrirá 1D6 puntos de daño cada asalto. Solo es efectivo contra seres humanos u otros adversarios similares.

Cartucho de dinamita y granada de mano: causan 4D10 puntos de daño a aquellos que se encuentren en un radio de 3 m, 2D10 a aquellos que se encuentren de 3 a 6 m y 1D10 a aquellos que se encuentren de 6 a 9 m.

Escopetas: tienen tres niveles de daño dependiendo del alcance, indicado como «corto alcance/medio alcance/largo alcance». Los fusiles y las armas cortas pueden empalar; sin embargo, las escopetas, que disparan una masa de proyectiles más pequeños, no pueden empalar (aunque una escopeta cargada con balas en lugar de postas sí podrá empalar). Esto no quiere decir que las escopetas no sean letales; obtener un nivel de éxito Extremo a corto alcance con una escopeta causará 24 puntos de daño.

Fusil de aire comprimido Coronel Morgan: utiliza aire comprimido en lugar de un propulsor explosivo, lo que permite disparar de forma relativamente silenciosa.

Fusil de asalto: utiliza la habilidad Fusil/Escopeta cuando hagas disparos individuales; utiliza la habilidad de Subfusil cuando dispare ráfagas o en modo de fuego automático.

Fusiles: la mayoría de los fusiles, excepto el Martini-Henry .45 y el Coronel Moran de aire comprimido, disparan 1 vez por asalto. Lo que lleva tanto tiempo es la recarga, no el amartillado de la bala. Los fusiles de asalto tienen un

selector del modo de fuego que permite hacer disparos individuales, ráfagas de 3 disparos o fuego automático.

GE Minigun: se trata de una ametralladora pesada parecida a una gatling, a menudo montada en helicópteros. Para poder disparar un arma como esta sin contar con un trípode se requiere un mínimo de Corpulencia 2.

Lanzamisiles: arma antitanque ligera, desechable.

Mina Claymore: la explosión del arma produce un cono de efecto de 120°.

Motosierra: es muy complicado usarla como arma; dobla las posibilidades de pifiar del usuario. Las pifias de la motosierra son terribles y causan 2D8 puntos de daño al usuario, ya que es probable que rebote hacia su cabeza o su hombro o continúe cortando hacia sus piernas o sus pies. Otra posibilidad es que la cadena se rompa y golpee al cuerpo del usuario (2D8 puntos de daño). Un funcionamiento defectuoso hace que el motor se gripe o que la cadena se atasque o se suelte. Una Herida grave producida por una motosierra amputa un miembro al azar.

Pistola eléctrica (contacto o dardos): afecta solo a objetivos de Corpulencia 2 como máximo, los objetivos aturdidos quedarán incapacitados durante 1D6 asaltos (o el tiempo que decida el Guardián).

Proyectiles sólidos para escopeta: calibre 10 1D10+7, calibre 12 1D10+6, calibre 16 1D10+5, calibre 20 1D10+4; alcance básico 50 m. Pueden empalar.



SUBFUSIL THOMPSON

EL ARMA DE FUEGO PORTÁTIL MÁS EFICAZ QUE EXISTE



"Tommy Gun"

INDISPENSABLE PARA LA GUERRA MODERNA

EL subfusil Thompson incorpora la simplicidad y fiabilidad de un revólver con la efectividad de una ametralladora. Es sencillo, preciso y potente en acción.

Ideal para proteger bancos, plantas industriales, minas, ranchos, plantaciones, ferrocarriles, etc., ya es el arma preferida de las fuerzas del orden y el Ejército.

EMPRESA DE MUNICIONES

Avda. Railroad, N° 1437

Bridgeport, Conn.



CONVERSIÓN DE MATERIAL DE EDICIONES ANTERIORES DE LA LLAMADA DE CTHULHU

Si estás habituado a ediciones anteriores de estas reglas, notarás que se han hecho algunos cambios en la 7ª edición. Estas reglas pretenden permitir que el material de todas las ediciones anteriores de *La llamada de Cthulhu* sea compatible con la 7ª edición invirtiendo un esfuerzo mínimo. Algunos de los cambios se comentan aquí con la intención de que el lector comprenda el razonamiento que hay tras ellos.

CONVERSIÓN DE INVESTIGADORES

Si los jugadores poseen investigadores preexistentes que quieran convertir a las reglas de la 7ª edición, sigue estas instrucciones. Si tenemos en cuenta la esperanza de vida del investigador medio, no es probable que esto preocupe demasiado a muchos jugadores.

Características

Se tomó la decisión de unificar las características y las habilidades; ambas comparten ahora un marco de referencia porcentual. La intención es hacer más fácil comparar y hacer tiradas enfrentadas utilizando una combinación de habilidades y características.

El objetivo es hacer todas las operaciones matemáticas en el momento de crear al investigador y no en mitad de una partida. No es necesario que escribas todos los valores de mitad

y quinta parte de la hoja de personaje; sin embargo, hemos descubierto que hacer esto agiliza el juego, sobre todo cuando se pide a los jugadores que hagan una tirada y declaren su nivel de éxito.

Se tomó la decisión de escindir la Suerte del POD debido a que este último es de gran importancia en otros aspectos del juego. Por este motivo, la Suerte se determina ahora de forma aleatoria (3D6×5).

EDU ya no es la única característica que se utiliza para generar los puntos para habilidades de Ocupación. Algunos personajes pueden tener un nivel muy bajo de educación pero ser extremadamente capaces en algunas de las habilidades menos académicas. Esto también hace que la APA cobre importancia en el juego.

Consideramos la posibilidad de asociar una característica a cada habilidad (como ocurre con Esquivar y DES) pero finalmente descartamos esta opción. La idea tiene bastante sentido: por ejemplo, es lógico que la puntuación básica de un personaje sea la quinta parte de su Apariencia. Descartamos esta opción por tres motivos:

- ⑤ Utilizar los valores de las características añade más trabajo durante la creación del investigador.
- ⑤ La quinta parte de una característica será un valor entre 3 y 18. Si se trata de una habilidad en la que es probable que inviertas puntos, el beneficio que reportaba utilizar una quinta parte del valor de la característica no parecía lo bastante significativo como para incluir esta complicación.
- ⑤ Las características siguen teniendo cierto impacto en la puntuación de las habilidades. Se utilizan varias características para calcular los puntos de habilidad, en función de la ocupación elegida por tu investigador.

Decidimos mantener el vínculo entre Esquivar y DES, ya que siempre ha sido así.

— Conversión de las características —

Ediciones anteriores	Característica en la 7ª ed.
3	15
4	20
5	25
6	30
7	35
8	40
9	45
10	50
11	55
12	60
13	65
14	70
15	75
16	80
17	85
18	90
19	95
20	100

— Tabla XVI: Conversión de EDU —

EDU (6ª edición)	EDU (7ª edición)
18	90
19	91
20	92
21	93
22	94
23	95
24	96
25	97
26	98
27+	99

El valor de las características FUE, DES, CON, TAM, APA, INT y POD (véase la nota siguiente) en ediciones anteriores es ahora la quinta parte del valor. Multiplícalos por cinco para obtener el valor total, y divide ese nuevo valor por dos, redondeando hacia abajo, para obtener la mitad de la característica.

Los Puntos de Vida y de Suerte se pueden conservar sin modificar. La característica de COR servía solo para determinar los Puntos de Cordura iniciales, y ya no se considera una característica.

Volvamos, como siempre, con nuestro viejo amigo Harvey Walters.

Sus características de la edición previa son las siguientes:

FUE 4	CON 14	TAM 16	DES 12
APA 17	EDU 16	INT 17	POD 9

Al multiplicarlas por 5 obtenemos las siguientes características para la 7ª edición:

FUE 20	CON 70	TAM 80	DES 60
APA 85	EDU 80	INT 85	POD 45

Las puntuaciones de la edición anterior son iguales a la quinta parte de las puntuaciones nuevas; solo falta la mitad. Por lo tanto la FUE se apunta así: 20 (10/4)

Un 9 con una tirada de 3D6 multiplicado por 5 le otorga a Harvey una puntuación de Suerte de 45.

El TAM de Harvey es mayor que su DES o su FUE, por lo que su MOV comienza en 7. Harvey tiene 42 años, así que su MOV se reduce en 1, para un total de 6. La FUE y TAM de Harvey suman 105, así que su Corpulencia es 0.

Edad

En ediciones anteriores se incluían reglas de envejecimiento y, aunque eran algo distintas a las de la 7ª edición, no es necesario volver a calcular los efectos de la edad. No será necesario modificar la Bonificación al daño; sin embargo, se deberá ajustar el Movimiento (véase Movimiento en la página 44) y añadir la Corpulencia (véase Bonificación al daño y Corpulencia en la página 43).

Bonificación al daño

En la 7ª edición se han modificado las Bonificaciones al daño más bajas (véase la tabla a la derecha).

Puntos de Vida

En la 7ª edición, los Puntos de Vida derivan de sumar CON+TAM y dividir el resultado por 10, redondeando hacia

abajo. Por lo tanto, sumando la CON 60 y el TAM 65 de un sectario obtenemos un total de 125 que, al dividirlo por 10, nos da 12,5. Tiene 12 Puntos de Vida.

En ediciones anteriores, los Puntos de Vida eran la suma de CON+TAM dividido por 2, redondeando hacia arriba. El mismo sectario tendría CON 12 y TAM 13 que, al sumarlas y dividir el resultado por 2 (redondeando hacia arriba), nos daría un total de 13 Puntos de Vida.

Es por esto que, a diferencia de ediciones anteriores, es posible que algunos enemigos y personajes no jugadores tengan 1 punto menos de vida en la 7ª edición. Se recomienda al Guardián que ignore esta diferencia en el caso de los monstruos y los enemigos.

Corpulencia

La 7ª edición introduce la Corpulencia, que se utiliza en las persecuciones y las maniobras de combate, y que deriva de la FUE y el TAM (véase Bonificación al daño y Corpulencia en la página 43).

Movimiento

En la 6ª edición, la puntuación de movimiento de todos los seres humanos es la misma (8), mientras que en la 7ª edición se introduce una escala de valores de movimiento (véase **Movimiento** en la página 44).

Reserva de puntos de habilidad

La mayoría de las habilidades siguen siendo las mismas, y se pueden trasladar sus valores a la hoja de personaje de la 7ª edición. En el caso de que se hubieran invertido puntos en una habilidad que ya no exista, estos se deberán añadir a una Reserva de puntos de habilidad para distribuirlos más adelante. Cuando se añadan puntos a la Reserva de puntos de habilidad ten cuidado de no incluir también las puntuaciones básicas (nótese también que algunas de las puntuaciones básicas han cambiado entre una edición y otra).

Esta reserva se debe redistribuir entre las habilidades de la 7ª edición con el objetivo de crear un personaje similar. Cuando distribuyas la reserva de puntos de habilidad, planea invertir puntos en las nuevas habilidades de la 7ª edición, especialmente en Encanto e Intimidar.

Bonificación al daño	
5ª y 6ª ediciones	7ª edición
-1D4	-1
-1D6	-2

Se han amalgamado algunas habilidades de ediciones anteriores. Esto se ha hecho en aquellos casos en los que es evidente que una habilidad que abarca un campo determinado mejora a otra habilidad que abarca un campo relacionado, como ocurre con Fusil y Escopeta. Estas dos armas tienen muchas diferencias pero, a la hora de usar un fusil, alguien que sepa manejar una escopeta tendrá una gran ventaja sobre alguien que no.

El jugador no podrá distribuir a su antojo todos los puntos que se hayan acumulado en la reserva como consecuencia de la desaparición o la amalgama de habilidades. Puede que el Guardián quiera poner un límite de 75% en las puntuaciones de habilidad iniciales.

Con el permiso del Guardián, se podrían transferir algunos puntos entre habilidades para ajustar o equilibrar al investigador si fuera necesario.

Se proporciona un listado de habilidades y sus nuevos nombres en esta misma página.

Fusil y Escopeta eran dos habilidades distintas, pero ahora se han amalgamado. En la 6ª edición, Archie tenía Fusil 40% y Escopeta 70%. Las puntuaciones básicas en la 6ª edición eran Fusil 25% y Escopeta 30%. Archie ha asignado 15% a su habilidad de Fusil y 40% a su habilidad de Escopeta.

En la 7ª edición, la puntuación básica de Archie en la habilidad Armas de fuego es 25%, a la que añadimos el mayor de esos dos valores (40%) para obtener una puntuación en Armas de fuego (Fusil/Escopeta) de 65%. El 15% restante queda sin asignar y se añade a la Reserva de puntos de habilidad de Archie.

Crédito

Si tu personaje ya tiene anotado un valor indicativo de su riqueza, este se puede mantener sin cambio alguno. Si no, determina la riqueza de tu investigador de acuerdo con su puntuación de Crédito (véase la página 47).

Habilidades de combate (Patada, Puñetazo, Cabezazo, Presa, Cuchillo y Palo)

En ediciones anteriores, cada ataque desarmado tenía su propia habilidad independiente. Ahora se han amalgamado todas ellas en una misma habilidad: Combatir (Pelea). Si tu investigador está muy cerca de otra persona, puede que un cabezazo sea la forma de atacar más adecuada. Si el objetivo se encuentra derribado, puede que lo más apropiado sea darle una patada. Se anima al jugador a elegir el tipo de ataque que se ajuste mejor a la situación, en lugar de utilizar su habilidad más alta de forma táctica.

Las armas básicas, como los palos y los cuchillos, se incluyen ahora en la habilidad Combatir (Pelea). Si tu investigador es atacado, puede que prefiera agarrar un cuchillo de cocina antes que seguir desarmado, ¿pero lo haría si eso significara utilizar un valor de habilidad menor? Es probable que un luchador experimentado sea capaz de dar buen uso a un cuchillo o un palo.

Conclusión

Sandy Petersen creó *La llamada de Cthulhu* hace más de 35 años. En estos 35 años se han hecho muy pocos cambios. El objetivo de esta nueva edición es conservar las características que hicieron que jugar a *La llamada de Cthulhu* fuera tan divertido y a la vez introducir algunas reglas nuevas que ofrezcan al Guardián y a los jugadores otras formas de crear dramatismo y emoción, como la posibilidad de forzar las tiradas y representar persecuciones.

Esperamos que disfrutes de esta nueva edición.

Habilidades

7ª edición	5ª y 6ª ediciones
Armas de fuego (Fusil/Escopeta)	Escopeta
Armas de fuego (Fusil/Escopeta)	Fusil
Arte/Artesanía (Fotografía)	Fotografía
Ciencia (Astronomía)	Astronomía
Ciencia (Biología)	Biología
Ciencia (Farmacología)	Farmacología
Ciencia (Física)	Física
Ciencia (Geología)	Geología
Ciencia (Química)	Química
Combatir (Pelea)	Artes marciales
Combatir (Pelea)	Cabezazo
Combatir (Pelea)	Cuchillo
Combatir (Pelea)	Patada
Combatir (Pelea)	Presa
Combatir (Pelea)	Puño/Puñetazo
Encanto	—
Intimidar	—
Juego de manos	Ocultar
Juego de manos	Vaciar bolsillos
Naturaleza	Historia natural
Persuasión	Debate
Persuasión	Oratoria
Persuasión	Regatear
Sigilo	Discreción
Sigilo	Ocultarse
Supervivencia	—
Tasación	—
Tirada de Idea (rara)	Tirada de Idea
Tirada de Inteligencia	Tirada de Idea



ÍNDICE

A			
Adams, Evangeline	204	Creación del investigador	40 y siguientes, 60-61, 62-63
Allegados	50-51	Creación del investigador, reglas opcionales	56-58
Amundsen, Roald	188	Crédito	47, 66
Andrews, Roy Chapman	205	Creencias (e Ideología)	50
Apariencia	41	Creyente	116
Aprendizaje	225	Crowley, Aleister	202
Armas	252 y siguientes	Curley, James	201
Armas de fuego	172, 184-187, 216		
Armas ilegales	248	D	
Asociaciones de prensa	211	Dados, Interpretación	13-14
Autopsia	173	Dados, Lectura	13-14
		Dados, Tiradas	220-225
		Dalí, Salvador	189
B		Davis, Richard Harding	198
Balística	173	Debs, Eugene V.	201
Barrow, Clyde	196	Dempsey, Jack	194
Barrymore, John	191	Departamento de Investigación	
Bartok, Bela	191	de la BCV	129, 136, 137
Bibliotecas	206 y siguientes	Descripción personal	49
Biblioteca del Congreso de EE. UU.	206	Destreza	41, 45
Biografías	188-205	Dinero	54-55
Bonificadores y Corpulencia	43	Dinero y propiedades	54-55
Bonificación al daño	43	Distancias	240
Buck, Frank	188	Duncan, Isadora	193
Burns, William John	198		
Byrd, Richard E.	200	E	
		Edad	43, 44
C		Edison, Thomas	205
Camaradas de Wipers, Los	127, 132	Educación	42, 45
Característica	41-42	Educación, Tirada de mejora	42-43
Característica, mitad	59	Ejemplo de creación de un investigador	62-63
Característica, quinta parte	59	Ejemplo de juego	11-13
Carter, Howard	202	Equipo	55, 157-158, 174-187, 242 y siguientes
Carver, George Washington	201	Éxito	221
Catt, Carrie Chapman	200	Experiencia en el crimen organizado	58
Cayce, Edgar	204	Experiencia en la guerra	57
Chaney, Lon	190	Experiencia en medicina	58
Chicos de Ratched, Los	130, 140, 141	Experiencia en los Mitos	58
Circo de los prodigios de Wrath, El	127-128, 133	Experiencia en la policía	57
Combate	225	Extraño pero cierto	128, 134
Concepto de grupo	126		
Conocimiento del personaje	215	F	
Constitución	41, 45	Fracaso	221, 222
Contactos	66, 158, 224	Fobia	226-227
Conversión de ediciones anteriores	258 y siguientes	Ford, Henry	195
Cooperación	215	Fort, Charles	203
Cordura	220, 226-227	Forzar, Tiradas forzadas	97, 221-222
Corpulencia	43	Fotografía, Los peligros de la	176
		Fuerza	41, 45
		Fundación Westley Isynwill, La	150 y siguientes

G

Ganadores y perdedores	11
Goddard, Robert	205
Gompers, Samuel	198
Grupos sanguíneos	173
Guardián (del Conocimiento Arcano)	10, 214-215
Guthrie, Woody	193

H

Habilidad	46-47, 66, 224
Habilidad, armas y armas de fuego	47
Habilidad básica	46, 96
Habilidad, combinada	97
Habilidad, especialidad	96
Habilidad, forzar	97
Habilidad, interés particular	42, 46
Habilidad, ocupación	42, 46, 66
Habilidad, puntos	96
Habilidad, reglas opcionales	123
Habilidades sociales	111, 224-225
Habilidades sociales, utilizadas sobre personajes jugadores	111
Harvard, Universidad de	207
Harvey Walters	43, 52, 55, 62-63, 97, 217, 221, 223, 226, 259
Hayes, Patrick J.	196
Hearst, William Randolph	195
Hemingway, Ernest	190
Hoja de personaje	14
Holmes, Oliver Wendell	199
Hoover, J. Edgar	199
Horror de Dunwich, El	18 y siguientes
Houdini, Harry	192
Huellas dactilares	173
Hughes, Howard	195

I

Ideología (y Creencias)	50
Instituto Smithsonian	206
Inteligencia	42, 45
Interpretación	214, 226
Investigador	10
Investigadores, experimentados	57-58
Investigador, reemplazo	126, 132-147, 216

J

James, William	199
Jugadores	217

K

Kennedy, Joseph	195
-----------------------	-----

L

La 13ª del sur	129, 135
Landis, Kenesaw Mountain	193
Lindbergh, Charles	188
Locos años 20, Los	164 y siguientes
Locura	227
Lugar de nacimiento	52
Lugares significativos	51

M

Manía	226-227
Mayo, Charles Horace	199
Mayo, William James Jnr.	199
McPherson, Aimee	196
Miskatonic, Universidad	206
Mitad, Característica o Habilidad	43, 59
Mitos de Cthulhu, habilidad	46, 115-116, 227
Movimiento	44
Murray, Margaret	201
Museos	206 y siguientes
Museo Americano de Historia Natural	207

N

Ness, Eliot	198
Nivel de gasto	54
Nivel de vida	47
Nombre, Investigador	52
Novem Angelus	129-130, 138, 139

O

Ocupación	44, 66 y siguientes
-----------------	---------------------

P

Paracaídas	183
Parker, Bonnie	196
Periódicos (de los años 20)	209 y siguientes
Personajes no jugadores (PNJ)	214
Poder	42, 45
Price, Harry	204
Propiedades	54
Propósito del juego	10
Posesiones preciadas	51

Protegido	158
Puntos de Cordura	42, 227
Puntos de Magia	42
Puntos de Vida	44

Q

Quinta parte, Característica o Habilidad	43, 46, 59
--	------------

R

Rasgo	52
Referencia rápida: Creación de investigadores	60-61
Resurreccionistas, Los	130-131, 142, 143
Rhine, Professor J.B.	204
Rickenbacker, Eddie	200
Ripley, Robert	198
Rogers, Will	192
Ruth, Babe	193

S

Salud mental	173
Seabrook, William	192
Sexo	52
Shackleton, Ernest	189
Sociedad Geográfica Nacional	206
Sociedad para la Exploración de lo Inexplicable, La	131, 144-147
Stone, Melville Elijah	198
Suerte	42

T

Tamaño	41, 43-44
Temas históricos	218
Tesla, Nikola	205
Tirada de Conocimientos	224
Tirada, Dados	220-221
Tiradas de habilidades combinadas	97
Tirada de Idea	224
Tirada de Inteligencia	224
Tirada de mejora	42
Tirada de Suerte	225
Tirada de toma de conciencia	227
Trasfondo	48-54
Transporte	170-171

V

Velocidad	240-241
Vínculo fundamental	52
Vínculo fundamental de trasfondo	52

W

Waite, A.E.	202
Walters, Harvey	43, 52, 55, 62-63, 97, 217, 221, 223, 226, 259
Weissmuller, Johnny	194
Winchell, Walter	197
Wright, Frank Lloyd	189

Y

York, Alvin	200
-------------------	-----

Otra información de interés

Canciones de los años 20	200
Creación de investigadores: Referencia rápida	60-61
Cronología de los locos años veinte	168-169
Deportes de los años 20	194
Distancias por aire, mundiales	240
Hoja de personaje: Actualidad	270-271
Hoja de personaje: Años 20	268-269
Libros de los años 20	197
Los escenarios de Broadway en los años 20	203
Nivel de vida	47, 108
Películas de los años 20	191
Tabla de armas	252-257
Tabla de referencia rápida de mitad y quinta parte de un valor	59
Tabla de vehículos	180

Lista de ocupaciones

Acróbata	68
Actor	68
Administrativo/Ejecutivo - véase <i>Oficinista</i>	87
Agente federal	68
Agente uniformado - véase <i>Inspector</i>	82
Alienista	68
Alpinista	68
Anticuario	69
Aristócrata	69
Arqueólogo	70
Arquitecto	70
Artesano	70
Artista	70
Asesino - véase <i>Criminal</i>	75
Atleta	71
Aviador - véase <i>Piloto</i>	89
Ayuda de cámara - véase <i>Mayordomo</i>	84
Ayudante de laboratorio	71
Barman	71
Bibliotecario	71
Bombero	71
Boxeador/luchador	72
Buzo	72

Índice de habilidades (con puntuación básica)

Cable (15%) - véase <i>Combatir</i>	106	Juego de manos (10%).....	113
Cerrajería (01%).....	102	Lanza (20%) - véase <i>Combatir</i>	106
Charlatanería (05%).....	102	Lanzallamas (10%) - véase <i>Armas de fuego</i>	99
Ciencia (01%).....	102-105	Lanzar (20%)	113
Ciencias ocultas (05%).....	105	Látigo (05%) - véase <i>Combatir</i>	106
Combatir (varia %).....	105	Lectura de labios (01%)	113
Conducir automóvil (20%)	106	Lengua (propia) (EDU)	114
Conducir maquinaria (01%).....	106	Matemáticas (01%) - véase <i>Ciencia</i>	104
Conocimiento (01%).....	107	Mayal (10%) - véase <i>Combatir</i>	106
Contabilidad (05%)	107	Mecánica (10%).....	114
Crédito (00%)	107	Medicina (01%).....	114
Criptografía (01%) - véase <i>Ciencia</i>	103	Medicina forense (05%) - véase <i>Ciencia</i>	104
Demolición (01%).....	108	Meteorología (01%) - véase <i>Ciencia</i>	105
Derecho (05%).....	108	Mitos de Cthulhu (00%)	115
Descubrir (25%).....	109	Motosierra (10%) - véase <i>Combatir</i>	106
Disfrazarse (05%).....	109	Nadar (20%).....	116
Electricidad (10%)	109	Naturaleza (10%)	117
Electrónica (01%)	110	Orientarse (10%).....	117
Encanto (15%)	110	Otras lenguas (01%)	117
Equitación (05%)	110	Pelea (25%) - véase <i>Combatir</i>	106
Escopeta (25%) - véase <i>Armas de fuego</i>	99	Persuasión (10%)	118
Escuchar (20%)	111	Pilotar (01%).....	118
Espada (20%) - véase <i>Combatir</i>	106	Pintura (05%) - véase <i>Arte y artesanía</i>	101
Esquivar (1/2 DES)	111	Primeros Auxilios (30%)	119
Falsificar (01%) - véase <i>Arte y artesanía</i>	100	Psicoanálisis (01%)	120
Farmacología (01%) - véase <i>Ciencia</i>	104	Psicología (10%).....	120
Física (01%) - véase <i>Ciencia</i>	104	Química (01%) - véase <i>Ciencia</i>	105
Fotografía (05%) - véase <i>Arte y artesanía</i>	100	Saltar (20%).....	121
Fusil (25%) - véase <i>Armas de fuego</i>	99	Seguir rastros (10%)	121
Geología (01%) - véase <i>Ciencia</i>	104	Sigilo (20%).....	121
Hacha (15%) - véase <i>Combatir</i>	106	Subfusil (15%) - véase <i>Armas de fuego</i>	99
Hipnosis (01%).....	112	Supervivencia (10%).....	122
Historia (05%)	112	Tasación (05%).....	122
Informática (05%).....	112	Trato con animales (05%).....	122
Ingeniería (01%) - véase <i>Ciencia</i>	104	Trepar (20%)	122
Interpretación (05%) - véase <i>Arte y artesanía</i>	101	Zoología (01%) - véase <i>Ciencia</i>	105
Intimidar (15%).....	112		

TIERRA DE LOVECRAFT

LA MANCOMUNIDAD DE MASSACHUSETTS EN 1922



←→ **AÑOS 20** →←

←→ **CARACTERÍSTICAS** →←

La llamada de CTHULHU

Nombre
 Jugador
 Ocupación
 Género Edad
 Lugar de residencia
 Lugar de nacimiento

FUE		DES		POD	
CON		APA		EDU	
TAM		INT		Mov	
		Idea			

←→ **PUNTOS DE VIDA** →←

Inconsciente 00 01 02 03 04
 Moribundo 05 06 07 08
 Herida grave 09 10 11 12
 Máximo 13 14 15 16
 Máximo 17 18 19 20

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

←→ **CORDURA** →←

Inicial Máxima

Loco	01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36	
37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57	
58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78	
79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99	

←→ **PUNTOS DE MAGIA** →←

00 01 02 03 04 05
 06 07 08 09 10
 11 12 13 14 15
 16 17 18 19 20
 Máximo 21 22 23 24 25

←→ **SUERTE** →←

Agotada	01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36	
37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57	
58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78	
79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99	

←→ **HABILIDADES DEL INVESTIGADOR** →←

☐ Antropología (01%)%	☐ Conducir maquinaria (01%)%	Mitos de Cthulhu (00%)%
Armas de fuego	☐ Contabilidad (05%)%	☐ Nadar (20%)%
☐ (Arma corta) (20%)%	Crédito (00%)%	☐ Naturaleza (10%)%
☐ (Fusil/Escopeta) (25%)%	☐ Derecho (05%)%	☐ Orientarse (10%)%
☐%	☐ Descubrir (25%)%	☐ Persuasión (10%)%
☐ Arqueología (01%)%	☐ Disfrazarse (05%)%	Pilotar (01%)
Arte/Artesanía (05%)	☐ Electricidad (10%)%	☐%
☐%	☐ Encanto (15%)%	☐ Primeros auxilios (30%)%
☐%	☐ Equitación (05%)%	☐ Psicoanálisis (01%)%
☐%	☐ Escuchar (20%)%	☐ Psicología (10%)%
☐ Buscar libros (20%)%	☐ Esquivar (DES/2)%	☐ Saltar (20%)%
☐ Cerrajería (01%)%	☐ Historia (05%)%	☐ Seguir rastros (10%)%
☐ Charlatanería (05%)%	☐ Intimidar (15%)%	☐ Sigilo (20%)%
Ciencia (01%)	☐ Juego de manos (10%)%	Supervivencia (10%)
☐%	☐ Lanzar (20%)%	☐%
☐%	Lengua propia (EDU)	☐ Tasación (05%)%
☐%	☐%	☐ Tregar (20%)%
☐ Ciencias ocultas (05%)%	Otras lenguas (01%)	☐%
Combatir	☐%	☐%
☐ (Pelea) (25%)%	☐%	☐%
☐%	☐%	☐%
☐%	☐ Mecánica (10%)%	☐%
☐ Conducir automóvil (20%)%	☐ Medicina (01%)%	☐%

←→ **ARMAS** →←

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado				1D3+BD	-	1	-	-
.....								
.....								
.....								

←→ **COMBATE** →←

Bonif. Daño
 Corpulencia
 Esquivar

—•— TRASFONDO —•—

Descripción personal Ideología/Creencias Allegados Lugares significativos Posesiones preciadas	Rasgos Lesiones y cicatrices Fobias y manías Tomos arcanos, hechizos y artefactos Encuentros con entidades extrañas
--	---

—•— EQUIPO Y POSESIONES —•—

.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	

—•— DINERO Y BIENES —•—

Nivel de gasto
Dinero
Bienes
.....
.....
.....
.....

—•— COMPAÑEROS INVESTIGADORES —•—

Personaje.....

 Jugador.....

Personaje.....

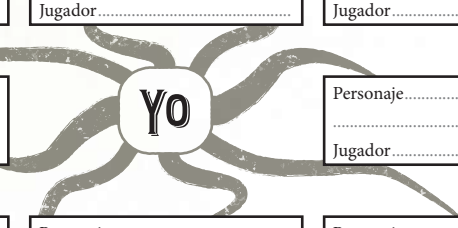
 Jugador.....

Personaje.....

 Jugador.....

Personaje.....

 Jugador.....



Yo

Personaje.....

 Jugador.....

Personaje.....

 Jugador.....

Personaje.....

 Jugador.....

Personaje.....

 Jugador.....

—•— NOTAS —•—

—•— REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA —•—

REGLAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

Grado de éxito:

Pifia..... 100/96+
 Fracaso > Habilidad
 Normal ≤ Habilidad
 Difícil..... ½ Habilidad
 Extremo..... ¼ Habilidad
 Crítico 01

Forzar tiradas: debes justificar la repetición; no se pueden forzar las tiradas de Combate, de Cordura ni de Suerte.

HERIDAS Y CURACIÓN

Primeros auxilios curan +1 PV Medicina cura +1D3 PV

Herida grave = pérdida de $\geq \frac{1}{2}$ de los PV máximos en un solo ataque.

Llegar a 0 PV sin Herida grave = **Inconsciente**.

Llegar a 0 PV con Herida grave = **Moribundo**.

Moribundo: Primeros auxilios = estabilizado temporalmente; después requiere Medicina.

Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1 PV al día. Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.

ACTUALIDAD

CARACTERÍSTICAS



Nombre

Jugador

Ocupación

Género Edad

Lugar de residencia

Lugar de nacimiento

FUE		DES		POD	
CON		APA		EDU	
TAM		INT Idea		Mov	

PUNTOS DE VIDA

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

CORDURA

Inicial Máxima

Inconsciente	J	00	01	02	03	04
Moribundo		05	06	07	08	
Herida	□	09	10	11	12	
grave		13	14	15	16	
Máximo	□	17	18	19	20	

Loco					01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57
58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

PUNTOS DE MAGIA

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
Máximo		21	22	23	24	25

SUERTE

					Agotada						01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36						
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57						
58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78						
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

☐ Antropología (01%)	%		☐ Conducir maquinaria (01%)	%		Mitos de Cthulhu (00%)	%	
Armas de fuego			☐ Contabilidad (05%)	%		☐ Nadar (20%)	%	
☐ (Arma corta) (20%)	%		Crédito (00%)	%		☐ Naturaleza (10%)	%	
☐ (Fusil/Escopeta) (25%)	%		☐ Derecho (05%)	%		☐ Orientarse (10%)	%	
☐	%		☐ Descubrir (25%)	%		☐ Persuasión (10%)	%	
☐ Arqueología (01%)	%		☐ Disfrazarse (05%)	%		Pilotar (01%)		
Arte/Artesanía (05%)			☐ Electricidad (10%)	%		☐	%	
☐	%		☐ Encanto (15%)	%		☐ Primeros auxilios (30%)	%	
☐	%		☐ Equitación (05%)	%		☐ Psicoanálisis (01%)	%	
☐	%		☐ Escuchar (20%)	%		☐ Psicología (10%)	%	
☐ Buscar libros (20%)	%		☐ Esquivar (DES/2)	%		☐ Saltar (20%)	%	
☐ Cerrajería (01%)	%		☐ Historia (05%)	%		☐ Seguir rastros (10%)	%	
☐ Charlatanería (05%)	%		☐ Intimidar (15%)	%		☐ Sigilo (20%)	%	
Ciencia (01%)			☐ Juego de manos (10%)	%		Supervivencia (10%)		
☐	%		☐ Lanzar (20%)	%		☐	%	
☐	%		Lengua propia (EDU)			☐ Tasación (05%)	%	
☐	%		☐	%		☐ Trepár (20%)	%	
☐ Ciencias ocultas (05%)	%		Otras lenguas (01%)			☐	%	
Combatir			☐	%		☐	%	
☐ (Pelea) (25%)	%		☐	%		☐	%	
☐	%		☐	%		☐	%	
☐	%		☐ Mecánica (10%)	%		☐	%	
☐ Conducir automóvil (20%)	%		☐ Medicina (01%)	%		☐	%	

ARMAS

[illegible]

COMBATE

Bonif. Daño		
Corpulencia		
Esquivar		

TRASFONDO

Descripción personal	Rasgos
.....	
Ideología/Creencias.....	Lesiones y cicatrices
.....	
Allegados	Fobias y manías.....
.....	
Lugares significativos	Tomos arcanos, hechizos y artefactos
.....	
Posesiones preciadas	Encuentros con entidades extrañas.....
.....	

EQUIPO Y POSESIONES

.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	

DINERO Y BIENES

Nivel de gasto
Dinero
Bienes
.....
.....
.....

COMPAÑEROS INVESTIGADORES

Personaje..... Jugador.....	Personaje..... Jugador.....	Personaje..... Jugador.....
Personaje..... Jugador.....	Yo	Personaje..... Jugador.....
Personaje..... Jugador.....	Personaje..... Jugador.....	Personaje..... Jugador.....

NOTAS

REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

REGLAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

Grado de éxito:

Pifia.....	100/96+
Fracaso	> Habilidad
Normal	≤ Habilidad
Difícil.....	½ Habilidad
Extremo.....	¼ Habilidad
Crítico	01

Forzar tiradas: debes justificar la repetición; no se pueden forzar las tiradas de Combate, de Cordura ni de Suerte.

HERIDAS Y CURACIÓN

Primeros auxilios curan +1 PV..... Medicina cura +1D3 PV

Herida grave = pérdida de $\geq \frac{1}{2}$ de los PV máximos en un solo ataque.

Llegar a 0 PV sin Herida grave = **Inconsciente**.

Llegar a 0 PV con Herida grave = **Moribundo**.

Moribundo: Primeros auxilios = estabilizado temporalmente; después requiere Medicina.

Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1 PV al día. Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.



ACTUALIZADO A PARTIR DE MAPAS ANTERIORES DE G. WILSON Y G. DEZERGA
ARKHAM
MASSACHUSETTS
COLOR E ILUSTRACIONES DEL MARCO DE J. ROSSOMANNO



CENTRO DE LA CIUDAD

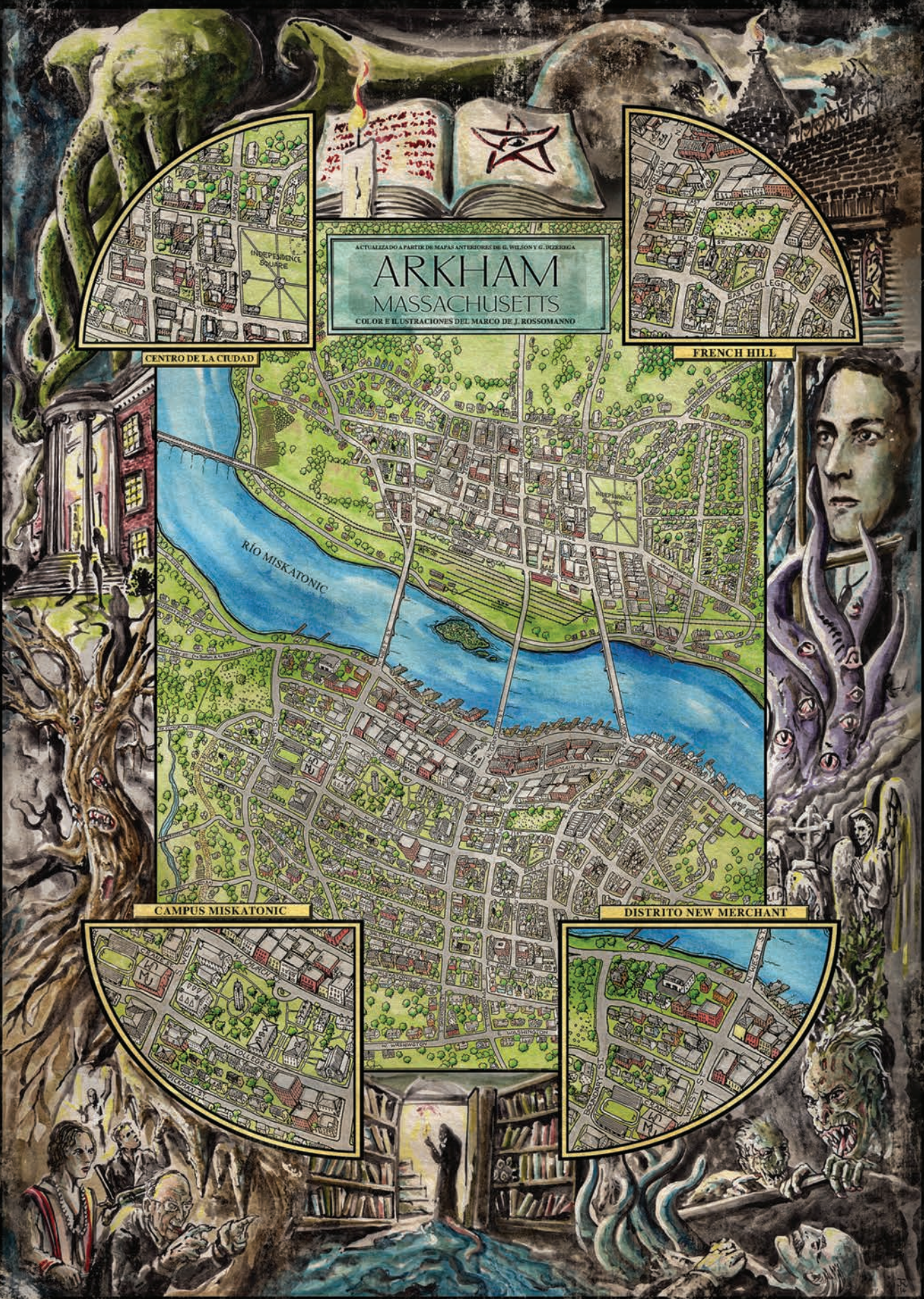


FRENCH HILL



CAMPUS MISKATONIC

DISTRITO NEW MERCHANT





La llamada de CTHULHU

GUÍA DEL INVESTIGADOR

«Vivimos en una plácida isla de ignorancia en medio de mares negros e infinitos, pero no fue concebido que debiéramos llegar muy lejos».

—H. P. Lovecraft

¿Te enfrentarás a los terrores nocturnos?

Ya seas un profesor instruido, un periodista metomentodo o un detective endurecido, los investigadores necesitan toda la ayuda disponible. Deja que este libro sea tu guía. La *Guía del Investigador* es una ayuda esencial para el jugador del juego de rol de *La llamada de Cthulhu*.

Escrito para aquellos que interpretarán el papel de investigadores, la *Guía del Investigador* contiene reglas adicionales para la creación de personajes jugadores, la impresionante cifra de más de 100 ocupaciones y descripciones de habilidades y sugerencias para aprovechar al máximo el juego. Además, un amplio abanico de sociedades a las que puede pertenecer tu investigador, información detallada sobre la ambientación clásica de los años 20, equipo y armas tanto para los años 20 como para la actualidad y consejos y recomendaciones de los expertos para todos los investigadores primerizos.

Todo investigador de los Mitos de Cthulhu que se precie de serlo debería tenerlo.

Necesitas por lo menos una copia del *Manual del Guardián* para jugar a *La llamada de Cthulhu*.

Un juego de Sandy Petersen con Mike Mason, Paul Fricker,
Lynn Willis y algunos amigos.

EDGE



GUÍA DEL INVESTIGADOR
SKU : EECHCT02
ISBN : 9788416357987
D.L. : SE 750-2019



9 788416 357987

EDGEENT.COM